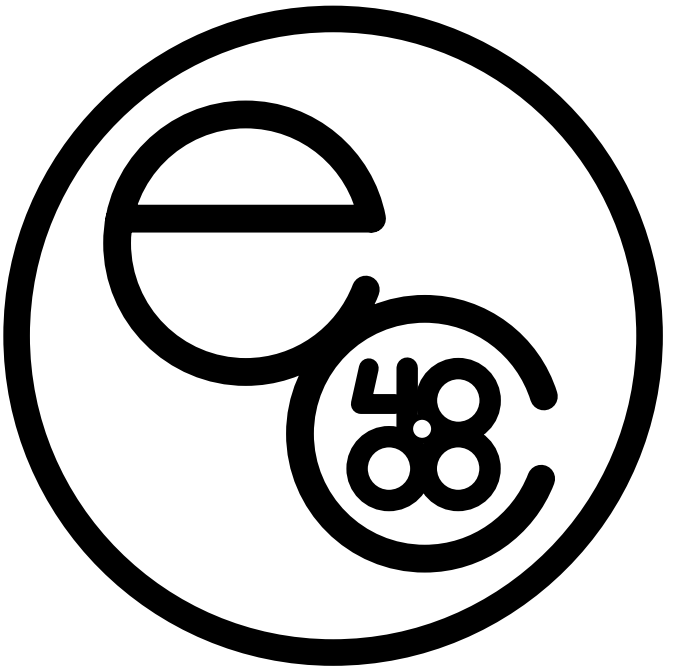
Eye Candy 4000
Benutzerhandbuch



Alien Skin Software

1111 Haynes Street, Suite 113

Raleigh, NC 27604 USA

Telefon: 1-919-832-4124

Gebührenfrei in den USA: 1-888-921-SKIN (7546)

Fax: 1-919-832-4065

Email: alien-skinfo@alienskin.com

Für Technische Unterstützung: support@alienskin.com

Im Web: http://www.alienskin.com

Copyright für dieses Handbuch 2000, Alien Skin Software, LLC. Alle Rechte vorbehalten. Alien Skin ist ein Warenzeichen und Eye Candy ist ein eingetragenes Warenzeichen von Alien Skin Software, LLC. Alle Rechte vorbehalten.

Die Eye Candy Software wird gemäß einem Lizenzvertrag bereitgestellt, der am Ende dieses Dokument gedruckt ist.

Änderung der Informationen in diesem Dokument ohne vorheriger Ankündigung vorbehalten. Kein Teil dieses Dokuments darf in irgendeiner Form, ob elektronisch oder mechanisch, für irgendeinen Zweck ohne der schriftlichen Genehmigung von Alien Skin Software, LLC vervielfältigt werden. Halten Sie sich bitte hier dran, denn wir möchten Sie nicht zur Strecke bringen müssen. Schließlich können wir uns anderswie besser amüsieren.

Adobe und Adobe Photoshop sind eingetragene Warenzeichen von Adobe Systems, Incorporated. Macintosh ist ein Warenzeichen von Apple Computer, Incorporated. Windows ist ein Warenzeichen von Microsoft Corporation. Fireworks ist ein eingetragenes Warenzeichen von Macromedia, Incorporated. Paint Shop Pro ist ein eingetragenes Warenzeichen von Jasc, Incorporated. Alle anderen in diesem Handbuch erwähnte Produktnamen werden nur für Identifizierungszwecke verwendet, und bei ihnen kann es sich um Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer Inhaber handeln. In diesem Handbuch verwendete eingetragene und nicht eingetragene Warenzeichen sind das ausschließliche Eigentum ihrer entsprechenden Inhaber. Alien Skin Software, LLC erhebt keinen Anspruch auf diese Warenzeichen und Warenzeichen werden niemals absichtlich oder wissentlich von Alien Skin Software, LLC mißbraucht oder falsch angewendet. Wir werden niemals Anzüge tragen.

Zuletzt bearbeitet am 12. September 2000

Zum Spaß enthält dieses Handbuch ein Flipbook-Album. Wenn Sie die Seiten schnell durchblättern, werden die Bilder unten in jeder rechten Seite komische und interessante Sachen machen. Wir wüschen Ihnen viel Spaß.

Inhalt

Willkommen 5
- Aktualisieren Sie von Eye Candy 3? 5
- Wichtige Symbole: 5

Erste Schritte 5
- Host-Anforderungen: 5
- Systemanforderungen: 6
- Macintosh-Installation 6
- Windows-Installation 7

Eye Candy 4000 registrieren 8

Für Benutzer, die von Eye Candy 3 auf Eye Candy 4000 aktualisieren ... 8
- Wo sind meine alten Filter? 8
- Leistungsstarke neue Merkmale 9

Die Eye Candy 4000 Benutzeroberfläche 9
- Menüs 9
- Das Filterfenster 10
- Einstellungen verwenden 12
- Realitätsgetreue absolute Parametereinheiten (Nur bei Photoshop) 13

Nahtlose Verschachtelung 14

Nutzen Sie Eye Candy 4000 zum vollen Vorteil aus 15
- Die Verwendung von Auswahlen 15
- Die Verwendung von Ebenen 16
- Eye Candy 4000 und Aktionen in Photoshop 17

Live-Effekte 17
- Viel Vergnügen mit den Filtern! 18

Die Filter:

Antimaterie 20

Abrundungsbosse 22

Chrom 26
Korona 30
Ausschnitt 32
Tropfen 34
Feuer 36
Pelz 40
Glas 42
Gradientenschimmer 46
HSB-Rauschen 48
Wackel 50
Marmor 52
Schmelze 54
Bewegungsschweif 56
Schattenlabor 58
Rauch 62
Schielen 66
Stern 68
Wirbel 72
Wassertropfen 74
Gewebe 76
Holz 78
Fehlerbehebung bei Eye Candy 4000 80
Suchen Sie einen alten Eye Candy 3 Filter? 80
Installationsfragen 80
Leistungsfragen 81
Lizenzvereinbarung 84
Mitarbeiter: 88
Farbseite: Der Farbgradienteneditor 89
Farbseite: Feuer und Rauch 90
Farbseite: Chrom und Glas 91
Farbseite: Antimaterie 92
HSB-Rauschen 92

Willkommen

Willkommen zu Eye Candy 4000! Wir hoffen, daß Sie sich die Zeit nehmen werden, um dieses Handbuch zu erforschen; es enthält die Informationen, die benötigt werden, um diese 23 Filter zum vollen Vorteil einzusetzen.

Lesen Sie diesen einführenden Abschnitt bitte sorgfältig durch; hier werden die Installation und die allgemeinen Funktionen besprochen, die bei allen Eye Candy 4000 Filtern gemein sind. Nehmen Sie sich einige Minuten Zeit, um mit dem Vorschaufenster vertraut zu werden, um die Verwendung der Voreinstellungen und Erstellung Ihrer eigenen Einstellungen zu lernen, und Sie werden anschließend bereit sein, voll in das Programm einzusteigen und mit den Spezialeffekten zu experimentieren.

Aktualisieren Sie von Eye Candy 3?

Nehmen Sie sich bitte die Zeit, um den Abschnitt "Für Benutzer, die von Eye Candy 3 auf Eye Candy 4000 aktualisieren" ab Seite 8 zu lesen. Dort finden Sie alle möglichen Informationen über die neuen Funktionen und Änderungen in dieser neuen Version.

Wichtige Symbole:

Passen Sie bitte gut auf, wenn Sie dieses Symbol im Handbuch sehen. Hiermit werden wichtige Anmerkungen oder Warnungen gekennzeichnet.

Mit dem Happy-Kätzchen-Symbol werden coole Tips und hilfreiche Vorschläge gekennzeichnet. Happy Kätzchen wünscht Ihnen viel Vergnügen mit Eye Candy 4000.

Erste Schritte

Host-Anforderungen:

Eye Candy ist ein Plugin. Es muß mit eines der folgenden Programme verwendet werden:

Macintosh
Adobe Photoshop 4.0 oder neuer (hierzu zählt auch Photoshop 6)

Macromedia Fireworks 2 oder neuer (alle Filter werden unter Fireworks 3 als "Live-Effekte" angewendet)

Adobe Image Ready 1.0 oder neuer

Deneba Canvas 6.0 oder neuer

Windows
Adobe Photoshop 4.0 oder neuer (hierzu zählt auch Photoshop 6)

Macromedia Fireworks 2 oder neuer (die Filter werden unter Fireworks 3 als "Live-Effekte" angewendet)

Jasc Paint Shop Pro 5.0 oder neuer

Corel Photo-Paint 8 oder neuer

Deneba Canvas 6.0 oder neuer

Adobe Image Ready 1.0 oder neuer

 Wir testen ständig neue Programme auf ihre Kompatibilität mit Eye Candy. Besuchen Sie bitte unsere Website für Informationen über andere Host-Programme: http://www.alienskin.com.

Systemanforderungen:

Macintosh

• PowerPC-Prozessor

• Macintosh System Software 8.6 oder neuer

• mindestens 32 MB physikalischer RAM-Speicher

• Farbbildschirm mit 24-Bit-Grafikkarte

Windows

• Prozessor der Pentium II-Klasse

• Windows 98/NT 4/2000/Me

• mindestens 32 MB physikalischer RAM-Speicher

• Farbbildschirm mit 24-Bit oder bessere Grafikkarte

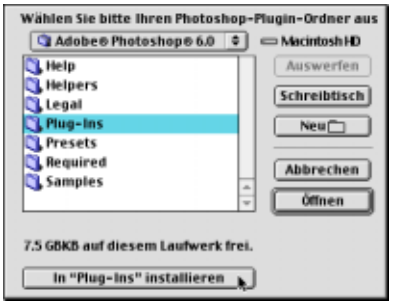
Macintosh-Installation

Fangen Sie an, indem Sie sicherstellen, daß Sie Ihr Grafikprogramm nicht ausführen (Photoshop, Fireworks etc.). Dies ist notwendig, da diese Programme neue Filter nur beim Programmstart erkennen.

Legen Sie die Eye Candy 4000 CD in Ihren Computer ein. Wenn Sie eine elektronische Version von Eye Candy 4000 gekauft haben, suchen Sie das Eye Candy 4000 Installationsprogramm, daß Sie vom Online-Laden heruntergeladen haben. Doppelklicken Sie das Symbol "Eye Candy 4000 Installieren". Nach dem Begrüßungsbildschirm wird der Lizenzvertrag für Eye Candy angezeigt. Klicken Sie auf **Ja**, nachdem Sie den Vertrag gelesen haben und mit den Bestimmungen und Bedingungen einverstanden sind. Anschließend zeigt das Installationsprogramm neue Informationen und Änderungen zu den Installationsanweisungen, falls vorhanden, an. Klicken Sie auf **Weiter**, nachdem Sie diese Informationen gelesen haben.

Sie werden dann aufgefordert, Ihren Namen, den Namen Ihrer Firma (optional) und den Registrationscode einzugeben. Ihr Registrationscode ist der 12-stellige Code, der sich auf einem Aufkleber in der Innenseite des vorderen Umschlags des Handbuchs befindet. Falls Sie eine elektronische Version von Eye Candy 4000 gekauft haben, befindet sich der 12-stelliger Code, der beim Herunterladen angezeigt wird, im Email-Lieferschein oder in einer elektronischen Benutzerlizenzdatei, die mit der Software heruntergeladen wurde. Wir empfehlen dringend, daß Sie diesen Code zur zukünftigen Neuinstallation an einen sicheren Ort aufbewahren. Wir empfehlen auch, daß Sie die Software mit Alien Skin Software registrieren, entweder über unserer Website, oder indem Sie die Registrationskarte per Post an uns senden. Sie müssen mit uns registriert sein, falls Sie jemals einen Ersatzcode, Ersatzsoftware, oder technische Unterstützung benötigen.

Nachdem Sie Ihren Registrationscode eingegeben haben, wird der Hauptinstallationsbildschirm eingeblendet:



Es ist jetzt wichtig, daß Sie den Plugin-Ordner Ihres Grafikprogramms finden. Wenn Sie den richtigen Plugin-Ordner nicht auswählen, erscheinen die Filter nicht im Menü **Filter** Ihres Grafik-programms.

Durchsuchen Sie Ihre Festplatte, bis Sie den entsprechenden Plugin-Ordner gefunden haben. Heben Sie den Ordner hervor, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Installieren In...**, um zum Hauptinstallationsbildschirm zurückzukehren. Die Eye Candy Dateien werden dann zu Ihrer Festplatte kopiert.

Beziehen Sie sich auf das Handbuch Ihres Grafikprogramms, falls Sie nicht sicher sind, wo Eye Candy installiert werden soll. Benutzer von Photoshop können den Installationsort für die Plugins bestätigen, indem sie die Option **Plugin** im Untermenü **Einstellungen** des Menüs **Datei** in Photoshop auswählen. Der Plugin-Ordner befindet sich üblicherweise im Photoshop-Ordner.

Führen Sie das Installationsprogramm erneut aus, falls Sie Eye Candy 4000 für weitere Grafikprogramme installieren wollen. Schäumen. Spülen. Wiederholen.

Windows-Installation

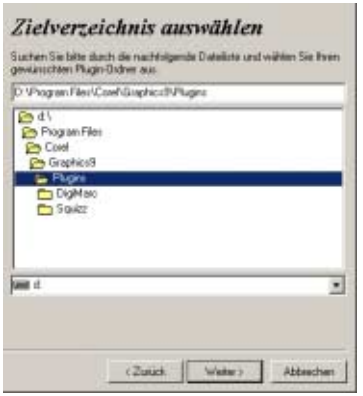
Fangen Sie an, indem Sie sicherstellen, daß Sie Ihr Grafikprogramm nicht ausführen (Photoshop, Paint Shop Pro, Photo-Paint etc.). Dies ist notwendig, da diese Programme neue Filter nur beim Programmstart erkennen.

Legen Sie die Eye Candy 4000 CD in Ihren Computer ein. Wenn Sie eine elektronische Version von Eye Candy 4000 gekauft haben, suchen Sie das Eye Candy 4000 Installationsprogramm, daß Sie vom Online-Laden heruntergeladen haben. Führen Sie das Programm "Setup.exe" aus. Nach dem Begrüßungsbildschirm wird der Lizenzvertrag für Eye Candy angezeigt. Klicken Sie auf **Ja**, nachdem Sie den Vertrag gelesen haben und mit den Bestimmungen und Bedingungen einverstanden sind. Anschließend zeigt das Installationsprogramm neue Informationen und Änderungen zu den Installations-anweisungen, falls vorhanden, an. Klicken Sie auf **Weiter**, nachdem Sie diese Informationen gelesen haben.

Sie werden dann aufgefordert, Ihren Namen, den Namen Ihrer Firma (optional) und den Registrationscode einzugeben. Ihr Registrationscode ist der 12-stellige Code, der sich auf einem Aufkleber in der Innenseite des vorderen Umschlags des Handbuchs befindet. Falls Sie eine elektronische Version von Eye Candy 4000 gekauft haben, befindet sich der 12-stellige Code, der beim Herunterladen angezeigt wird, im Email-Lieferschein oder in einer elektronischen Benutzerlizenzdatei, die mit der Software heruntergeladen wurde. Wir empfehlen dringend, daß Sie diesen Code zur zukünftigen Neuinstallation an einen sicheren Ort aufbewahren. Wir empfehlen auch, daß Sie die Software mit Alien Skin Software registrieren, entweder über unserer Website, oder indem Sie die Registrationskarte per Post an uns senden. Sie müssen mit uns registriert sein, falls Sie jemals einen Ersatzcode, Ersatzsoftware, oder technische Unterstützung benötigen.

Anschließend sucht unser Installationsprogramm schnell alle Grafikprogramme auf Ihrem Computer, die mit Eye Candy kompatibel sind, und diese Programme werden in einer Liste angezeigt:

Wählen Sie ein Programm aus (Sie können die Software nur in ein Grafikprogramm auf einmal installieren) und klicken Sie auf **OK**. Das Installationsprogramm sucht intern den entsprechenden Plugin-Ordner für das ausgewählte Programm und installiert unsere Software in diesen Ordner.
Wenn Sie Eye Candy 4000 in ein Programm installieren wollen, das nicht in der Liste "Host auswählen" aufgeführt ist, klicken Sie auf die Schaltfläche **Anderen Installationsort auswählen**,um das Fenster zur manuellen Auswahl des Zielverzeichnisses aufzurufen. Suchen Sie durch die Dateiliste, bis Sie den gewünschten Ordner gefunden haben, und klicken Sie auf **OK**. Beziehen Sie sich auf das Handbuch Ihres Grafikprogramms, falls Sie nicht sicher sind, wo Eye Candy 4000 installiert werden soll.



Führen Sie das Installations-programm erneut aus, falls Sie Eye Candy 4000 für weitere Grafikprogramme installieren wollen. Schäumen. Spülen. Wiederholen.

Eye Candy 4000 registrieren

Nehmen Sie bitte einen Moment Zeit, um Ihre Kopie von Eye Candy 4000 mit uns zu registrieren. **Falls Sie Eye Candy 4000 direkt von Alien Skin Software gekauft haben, entweder per Fax, Email oder mit der Kaufseite unserer Website, dann sind Sie bereits mit uns registriert**. Sie müssen nur registrieren, wenn Sie Eye Candy 4000 von einem Katalog, in einem Laden oder von einem anderen Wiederverkäufer gekauft haben. Durch Registrierung wird die Technische Unterstützung vereinfacht, falls dies jemals notwendig sein sollte, und wenn Sie registriert sind, können wir Sie auch sofort über aktualisierte Versionen und Versionen mit berichtigten Programmfehlern benach-richtigen. Wir können Sie dann auch über Sonderangebote für andere Produkte von Alien Skin benachrichtigen.

Sie können das Programm bei der Installation über das World Wide Web registrieren (beziehen Sie sich für Einzelheiten hierzu auf den Abschnitt "Installation" ab Seite 6).

Falls Sie keinen Zugriff auf das World Wide Web haben, können Sie Ihr Programm registrieren, indem Sie die jeder Einzelhandelskopie von Eye Candy 4000 beiliegende Registrationskarte ausfüllen und absenden. Die Karte kann innerhalb der Vereinigten Staaten kostenlos gesendet werden.

Für Benutzer, die von Eye Candy 3 auf Eye Candy 4000 aktualisieren

In diesem Abschnitt werden nur die neuen Merkmale beschrieben, die wir ab Version 3 hinzugefügt haben. Alle diese Funktionen werden sonstwo in diesem Handbuch, entweder im Abschnitt "Benutzeroberfläche" ab Seite 9 oder in den Beschreibungen der einzelnen Filter ab Seite 20 ausführlicher beschrieben.

Alle Filter in Eye Candy 3 sind jetzt auch schneller und leistungsfähiger, und jeder Filter enthält auch neue Steuerelemente.

Die Fünf Neuen Filter

Die folgenden Filter sind in Eye Candy neu:

Marmor - mühelose, realistische Marmortexturen (Seite 54)

Holz - Holzmaserung, Ringe, Knoten und vieles mehr (Seite 80)

Tropfen - Auswahlen werden zu tropfende Gemälde, komplett mit 3D-artigen Tropfen (Seite 36)

Schmelze - leistungsstarke Verzerrungen, die den Effekt von an der Auswahl angewendete Hitze nachahmen (Seite 56)

Korona - mühelose Sonneneruptionen, Gaswolken und andere astronomische Effekte (p. 32)

Wo sind meine alten Filter?

In einigen Fällen war es sinnvoller, die Funktionalität von zwei oder mehr Filter zu einer einzigen, effizienteren Version zu vereinen. Keine Funktionen wurden ausgelassen, wir haben nur die Verwendung der Eye Candy Filter noch einfacher als je zuvor gestaltet.

Einfall- und Perspektiven-schatten wurden zu einem Filter namens **Schattenlabor** vereint (Seite 60).

Innere Rundung, Äußere Rundung und Schnitzen wurden zu einem Filter namens **Abrundungsbosse** vereint (Seite 24).

Schimmer heißt jetzt **Gradientenschimmer** (Seite 48).

Leistungsstarke neue Merkmale

Abrundungsprofileditor
Die Filter Abrundungsbosse, Chrom und Glas enthalten jetzt einen Abrundungs-profileditor. Dieser Editor wird in den Kapiteln zu diesen einzelnen Filtern ausführlicher beschrieben.

Farbgradienteneditor
Die Filter Feuer, Gradientenschimmer, Rauch und Stern enthalten jetzt einen Farbgradienteneditor. Dieser Editor wird in den Kapiteln zu diesen einzelnen Filtern ausführlicher beschrieben.

Nahtlose Verschachtelung
Nahtlose Verschachtelung ist jetzt für die Filter Pelz, HSB-Rauschen, Wackel, Marmor, Wirbel, Wassertropfen und Holz verfügbar. Beziehen Sie sich für ausführliche Informationen auf Seite 14.

Unbegrenztes Rückgängigmachen und Wiederholen
In der Vorschau der einzelnen Filter haben wir unbegrenztes Rückgängig-machen und Wiederholen integriert.

Tastaturbefehle
Woimmer möglich haben wir Tastaturbefehle implemen-tiert, die mit den in Photoshop verwendeten identisch sind. Beziehen Sie sich für die vollständige Liste auf Seite 18.

Menüs innerhalb des Filterfensters
Wir haben der Vorschau der einzelnen Filter Menüs hinzugefügt. Diese werden im nächsten Abschnitt beschrieben.

Realitätsgetreue absolute Parametereinheiten
Jetzt können Sie absolute Einheiten für Ihre Eye Candy-Einstellungen festlegen, um die Effekte auflösungs-unabhängig zu gestalten. Beziehen Sie sich für Näheres auf den nächsten Abschnitt.

Steuerelemente in der Vorschau
Bei Schattenlabor und Stern haben wir neue Steuerelemente im Vorschaufenster hinzugefügt. Die Steuerelemente in der Vorschau werden in den Kapiteln zu diesen zwei Filtern ausführlich beschrieben.

Die Eye Candy 4000 Benutzeroberfläche

Menüs

Befehlsmenüs können aufgerufen werden, wenn Sie die einzelnen Eye Candy Filter aufrufen. Bei Macintosh erscheinen die Menüs an Stelle der normalen Menüleiste. Bei Windows erscheinen sie oben im Filtervorschaufenster.

Das Menü "Bearbeiten"
Mit diesem Menü können Aktionen im Vorschaufenster unbegrenzt rückgängig gemacht oder wiederholt werden. Wenn Sie mit den Schiebereglern experimentieren und finden, daß Sie eine vorherige Gruppe von Einstellungen vorziehen, verwenden Sie einfach den Befehl "Rückgängig" im Menü "Bearbeiten", oder Befehl-Z (Strg-Z bei Windows), um so viele Aktionen wie notwendig rückgängig zu machen.

Mit dem Menü "Bearbeiten" können Sie auch numerische Werte bei Parameterfelder kopieren, ausschneiden, einfügen und löschen.

Das Menü "Filter"
Mit diesem Menü können Sie innerhalb der Vorschau zwischen Filter umschalten. Einige Filter, bei denen eine Auswahl erforderlich ist, werden abgeblendet angezeigt, wenn keine Auswahl getroffen wurde. (Achtung Photoshop-Benutzer: Wenn Sie innerhalb der Eye Candy Vorschau zwischen Filter umschalten, werden die Funktionen "Aktionen", "Verlauf", und "Letzter

verwendeter Filter" nur den zuerst aufgerufenen Filter aufzeichnen.)

Das Menü "Ansicht"
Mit diesem Menü können Sie die Vorschau vergrößern und verkleinern, sowie alle Ebenen Ihres Bilds im Vorschaufenster anzeigen.

Das Menü "Einstellungen"
Mit diesem Menü können Sie Ihre eigenen Einstellungen benennen, speichern und löschen, sowie die mit jedem Filter gebotenen Voreinstellungen verwenden. Sie können Filter mit diesem Menü auf die Standardeinstellungen zurückstellen, oder Sie können hierzu auch die Taste F5 verwenden. Beziehen Sie sich für weiteres über die Einstellungen auf den Abschnitt "Einstellungen verwenden" auf Seite 12.

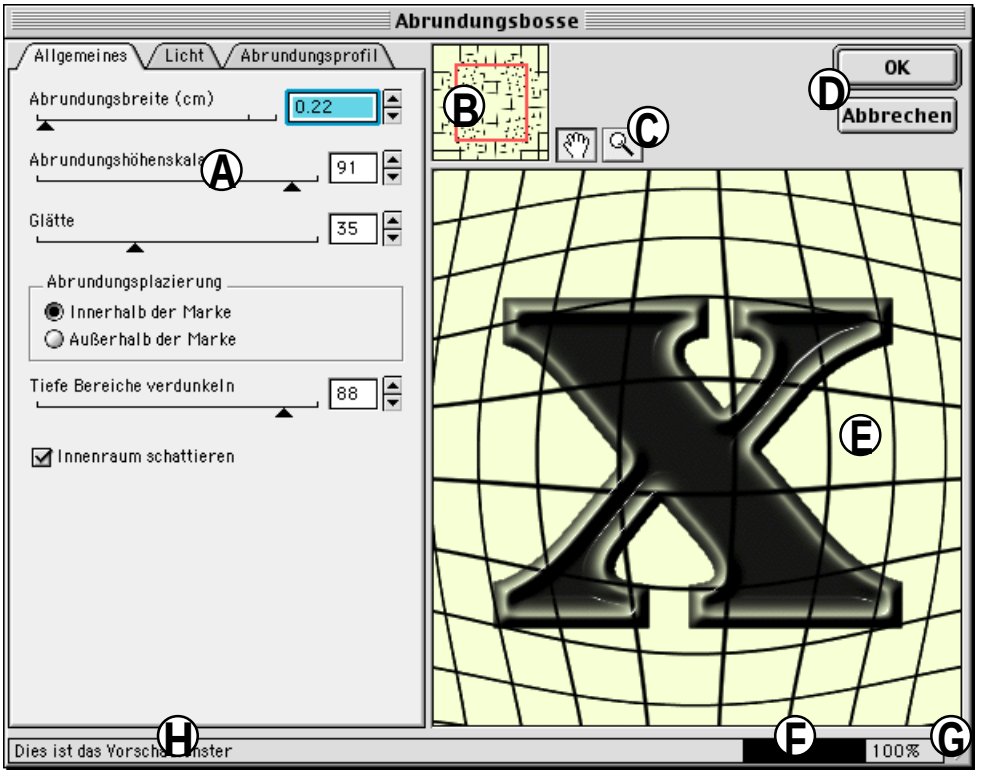
Das Menü "Hilfe"
Mit diesem Menü können Sie die Alien Skin Home-Seite von innerhalb der Vorschau aufrufen.

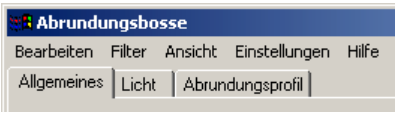
Das Filterfenster

Schauen Sie sich das Macintosh-Filterfenster "Abrundungsbosse" auf der vorherigen Seite an. Zusätzlich zum Filterfenster erscheint die Eye Candy Menüleiste an Stelle der normalen Macintosh-Menüleiste:

Das Filterfenster unter Windows sieht auch fast genauso aus, wobei die Eye Candy Menüleiste oben links erscheint:

Das Macintosh-Filterfenster (Beschreibung auf der nächsten Seite)





A: Die Schieberegler

Schieberegler erscheinen entlang der linken Seite des Filterfensters. Steuerelemente können bei einem Eye Candy Filter mit vielen Steuerelementen mit zwei oder drei Registerseiten organisiert werden. Die Register erscheinen unter der Filtermenüleiste. Klicken Sie auf ein Register, um die in der entsprechenden Registerseite enthaltenen Steuerelemente zu verwenden. Eines oder mehrere der folgenden Register können vorhanden sein: Allgemeines, Beleuchtung, Farbe und Abrundungsprofil. Das Filter "Holz" hat auch Register für Knoten und Maserung.

B: Navigation mit Miniaturansichten

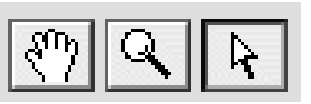
Mit der Miniaturansicht über dem Vorschaufenster können Sie die Vorschau mit einem einzigen Klick überall in Ihrem Bild positionieren. Mit dem verschiebbaren roten Kasten wird der Bereich Ihres Bilds gekennzeichnet, der im Vorschaufenster angezeigt wird.

C: Die Werkzeuge "Verschieben", "Zoom" und "In Vorschau"

Die Werkzeuge Verschieben (Hand) und Zoom (Lupe) können über dem Vorschaufenster gefunden werden. Klicken Sie auf die Hand, um das Werkzeug "Verschieben" zu aktivieren, und jetzt können Sie das Vorschaubild durch Klicken und Ziehen verschieben.

Klicken Sie auf die Lupe, um das Werkzeug "Zoom" zu aktivieren. Klicken Sie, um Ihr Bild zu vergrößern, und klicken Sie mit der Optionstaste niedergedrückt (bei Windows mit der Alt-Taste niedergedrückt), um Ihr Bild zu verkleinern. Mit einem Doppelklick mit dem Werkzeug "Zoom" kann das Vorschaubild zu jeder Zeit auf ein Vergrößerungsfaktor von 100% wiederhergestellt werden.

Schattenlabor und Stern enthalten auch ein Werkzeug "In Vorschau" (Pfeil). Siehe unten rechts:



Mit einem Klick auf dem Pfeil werden neue Steuerelemente im Vorschaufenster aktiviert. Beziehen Sie sich auf die Kapitel für Schattenlabor und Stern für weitere Informationen über die In-Vorschau-Steuerelemente.

D: Die Schaltflächen "OK" und "Abbrechen"

Mit einem Klick auf die Schaltfläche "OK" wird der Filter mit den aktuellen Einstellungen übernommen. Mit einem Klick auf "Abbrechen" wird das Filterfenster geschlossen, ohne den Effekt anzuwenden.

E: Vorschaufensterbereich

Hier erhalten Sie eine Vorschau des Effekts auf Ihrem Bild. Die Größe des Vorschaubereichs kann geändert werden, indem Sie die untere rechte Ecke des Filterfensters klicken und ziehen. Windows-Benutzer können auch den unteren Rand des Fensters anklicken und ziehen.

F: Render-Statusleiste

Das Rechteck links neben dem Vergrößerungsanzeiger ist die Render-Statusleiste. Mit diesem Rechteck wird beim Rendern eines Effekts in der Vorschau der Fortschritt des Rendering-Vorgangs angezeigt.

G: Vergrößerungsanzeiger

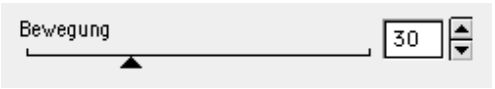
Der aktuelle Vergrößerungsfaktor wird rechts neben der Render-Statusleiste in der unteren rechten Ecke des Filterfensters angezeigt.

H: Maus-Hilfetextbereich

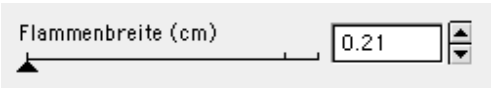
Alle Elemente in allen Filterfenstern sind mit einem Maus-Hilfetext verbunden. Wenn Sie Ihren Cursor über ein Element der Benutzeroberfläche fahren, erscheint dieser Hilfetext in der unteren linken Ecke des Filterfensters.

Eine Anmerkung zu den Schiebereglern
Bei Eye Candy 4000 werden verschiedene Schieberegler verwendet. Bei jedem Schieberegler können Sie einen numerischen Wert eingeben oder den Schieberegler anklicken und ziehen, um den gewünschten Effekt zu erhalten.

Bei Schiebereglern wie dem unten angezeigten wird eine intuitive Skala von 1 bis 100 verwendet:



Schieberegler mit Längeneinheiten im Namen des Reglers werden in zwei Bereiche unterteilt:



Mit dem kürzeren Bereich am rechten Ende des Schiebereglers wird ein Bereich mit sehr hohen Werten angegeben, die beim Verschieben des Reglers schnell geändert werden. Bei den meisten Effekten wird eher der längere Bereich am linken Ende des Schiebereglers verwendet, der Werte enthält, die langsamer geändert werden.

Beachten Sie bitte, daß Sie den Schieberegler verwenden, einen numerischen Wert eingeben, oder die auf- und abwärtsgerichteten Pfeiltasten verwenden können, um die Werte der Filterregler zu ändern.

Einstellungen verwenden

Mit dem Menü "Einstellungen" in jedem Filterfenster können Sie die in jedem Filter enthaltenen Voreinstellungen speichern und verwalten. Sie können auch Ihre eigenen Einstellungen erstellen, und Sie können diese auch per Email austauschen.

Beachten Sie bitte, daß der Abrundungsprofileditor und der Farbgradienteneditor, die Bestandteil von bestimmten Filtern sind, ihre eigenen Listen von Einstellungen enthalten. Diese werden in der gleichen Weise wie die anderen Einstellungen verwendet und ausgetauscht.

So laden Sie eine Voreinstellung
Um eine Voreinstellung zu verwenden, die in einem Filter enthalten ist, öffnen Sie einfach das Menü "Einstellungen", und wählen Sie den Namen der gewünschten Einstellung aus der Liste aus.

So speichern und verwalten Sie Einstellungen
Wenn Sie eine Filtereinstellung haben, die Sie zum späteren Gebrauch speichern wollen, klicken Sie im Menü "Einstellungen " auf "Speichern...". Ein Dialogfeld wird eingeblendet, in dem Sie aufgefordert werden, der Einstellung einen Namen zu geben. Geben Sie einen Namen ein, der nur Buchstaben und/ oder Nummern enthalten kann, und klicken Sie auf "OK." Die Einstellung erscheint dann sofort im Menü "Einstellungen".

Um den Namen einer Einstellung zu ändern, klicken Sie im Menü "Einstellungen" auf "Verwalten...". Heben Sie die Einstellung hervor, die Sie bearbeiten wollen, und klicken Sie auf "Umbenennen." Geben Sie den neuen Namen ein und klicken Sie auf "OK."

Um eine Einstellung zu löschen, klicken Sie im Menü "Einstellungen" auf "Verwalten...". Heben Sie die Einstellung hervor, die Sie aus der Liste löschen wollen, und klicken Sie auf "Löschen."

Das Löschen einer Einstellung kann nicht rückgängig gemacht werden. Seien Sie sicher, daß Sie eine Einstellung auch wirklich löschen wollen, bevor Sie sie löschen, da das Löschen permanent ist.

Standardwerte wiederherstellen
Jeder Filter hat eine allgemeine Standardeinstellung. Mit dem Befehl "Standardwerte wiederherstellen" im Menü "Einstellungen" wird eine Vorschau der Standardeinstellungen des Filters angezeigt. Dies kann hilfreich sein, wenn Abrundungen, Farbgradienten oder Schattenmanipulationen im Vorschaufenster zu komplex geworden sind. Mit der Taste F5 kann die aktuelle Vorschau auch auf die Standardeinstellung des Filters zurückgestellt werden.

Einstellungen mit Freunde austauschen
Filtereinstellungen können mit anderen Benutzern per

Email ausgetauscht werden. Die Einstellungen können unabhängig der verwendeten Plattform (Mac oder Windows) ausgetauscht werden. Einstellungen werden im Plugin-Ordner Ihres Grafikprogramms in einem Ordner namens "Eye Candy 4000 Einstellungen" gespeichert. Die Einstellungen werden nach dem Namen des Filters geordnet. "Eye Candy 4000 Einstellungen" finden Sie im Plugin-Ordner Ihres Grafikprogramms. Um eine Einstellung beispielsweise für den Filter "Marmor" zu tauschen, suchen Sie die gewünschte Einstellung im Ordner "Marmor," der sich im Ordner "Eye Candy 4000 Einstellungen" befindet, fügen Sie die Einstellung an einem Mail an und senden Sie die Mail ab. Die Person, an der Sie die Einstellung senden, muß Eye Candy 4000 verwenden, um die Einstellung verwenden zu können.

Wenn Sie eine Einstellung von einer anderen Person erhalten, speichern Sie die Einstellung zum Ordner des entsprechenden Filters unter "Eye Candy 4000 Einstellungen," und diese Einstellung erscheint mit der nächsten Verwendung dieses Filters. Ihr Grafikprogramm muß nicht neu gestartet werden, bevor Sie die neu installierte Einstellung verwenden können.

Einstellungen für den Abrundungsprofileditor, für den Farbgradienteneditor, sowie für die bei Chrom verwendeten Spiegelungstabellen können ebenfalls ausgetauscht werden. Diese befinden sich in separate Ordner mit den Namen "Abrundungen," "Gradienten" und "Spiegelungstabellen."

Die ursprüngliche Liste der Voreinstellungen wiederherstellen

Falls Sie sich entscheiden, daß Sie die ursprünglichen Einstellungen von Eye Candy 4000 wiederherstellen wollen, nachdem Sie sie gelöscht oder geändert haben, können Sie Eye Candy einfach neu installieren, und die Voreinstellungen werden wiederhergestellt. Falls Sie Einstellungen haben, die Sie behalten wollen, speichern Sie diese vor der Neuinstallation zu einem Speicherort außer dem Ordner "Eye Candy 4000 Einstellungen," und kopieren Sie sie nach der Neuinstallation dorthin zurück.

Realitätsgetreue absolute Parametereinheiten (Nur bei Photoshop)

Viele der Eye Candy 4000 Filterparameter sind jetzt auflösungsunabhängig. Diese Parameter basieren auf die Maßeinheit (Zoll, Zentimeter, Picas, Pixel etc.), die Sie in Photoshop angeben. Dies ist hilfreich, wenn Sie Filtereinstellungen bei der Arbeit an einer Attrappe oder einem Beispielsbild bei 72 dpi ändern. Jetzt können Sie die gleichen Einstellungen bei einer höheren Auflösung für das endgültige Bild verwenden, ohne die Einstellungen neu erstellen zu müssen. Unsere Filter verwenden automatisch die Photoshop-Einstellungen, die Sie unter Datei > Einstellungen > Einheiten (bei Photoshop 6 befindet sich dieser Parameter unter Bearbeiten > Einstellungen > Einheiten) auswählen.

Wenn Sie mit den Filtern experimentieren, empfehlen wir, daß Sie mit einem Bild mit 72 dpi arbeiten. Wenn Sie einen Effekt finden, der Ihnen gefällt, speichern Sie ihn als eine neue Einstellung. Der Effekt hat die gleiche Wirkung, wenn Sie ihn bei einem Bild mit einer höheren Auflösung anwenden.

Ihr Effekt wird bei unterschiedlichen Auflösungen eine unterschiedliche Wirkung haben, wenn Sie die absolute Einheit "Pixel" als Ihre Maßeinheitseinstellung verwenden. Unsere Filter verwenden die Einheit "Pixel," wenn die Maßeinheitseinstellung bei Photoshop auf "Prozent" eingestellt ist. Jeder Schieberegler hat auch eine interne obere Grenze, und diese obere Grenze kann bei

hohen Auflösungen überschritten werden, wenn extreme Schiebereglerwerte bei einer niedrigen Auflösung eingestellt werden, wodurch leicht abgeänderte Effekte gerendert werden.

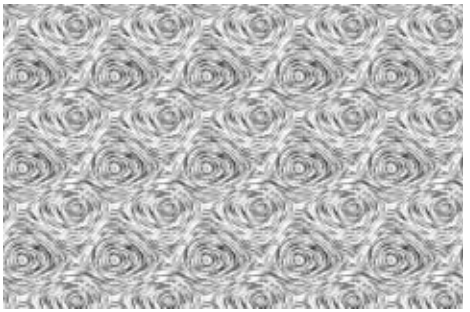
Die Maßeinheit ist bei Grafikprogrammen außer Photoshop immer "Pixel."

Nahtlose Verschachtelung

Eine Option zur nahtlosen Verschachtelung ist in den Filtern Pelz, HSB-Rauschen, Wackel, Marmor, Wirbel, Wassertropfen und Holz verfügbar. Wenn dieses Kontrollkästchen markiert wird, können Effekte so erstellt werden, daß sie zur Erstellung von Hintergründen und Texturen verwendet werden können, die keine sichtbaren Nahtstellen haben. Die nahtlose Verschachtelung wird oft bei Webseiten, 3D-Anwendungen und Desktop-Hintergrundbilder verwendet.

Unten: Eine nahtlose Verschachtelung mit dem Filter "Wirbel":

Unten: Der fertige Textureffekt mit nahtloser Verschachtelung:



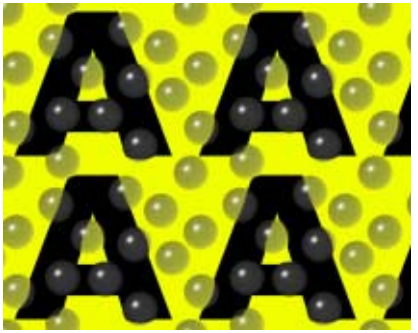
Wenn Sie einen nahtlos verschachtelten Textureffekt in einem großen Bereich erstellen wollen, können Sie dies viel schneller schaffen, indem Sie den Filter auf einen kleinen Bereich anwenden, eine nahtlose Verschachtelung erstellen, und den großen Bereich anschließend hiermit füllen. Das Rendern kann lange dauern, wenn ein Texturfilter (zum Beispiel Wirbel) auf ein großes Bild angewendet wird.

So verwenden Sie die nahtlose Verschachtelung in Photoshop

Erstellen Sie eine rechteckige Auswahl (die nahtlose Verschachtelung funktioniert nicht bei nicht rechteckigen Bildern). Stellen Sie sicher, daß die Auswahl Pixel enthält. Bei Marmor und Holz ist der Inhalt der Auswahl belanglos, da die Auswahl ungeachtet dessen, was vorher da war, mit der Textur aufgefüllt wird. Bei Pelz, HSB-Rauschen, Wackel, Wirbel und Wassertropfen werden jedoch die in der Auswahl vorhandenen Pixel zur Erstellung des Effekts verwendet, und der Erfolg der nahtlosen Verschachtelung hängt folglich vom ursprünglichen Bild ab. Die Verschachtelung wird bei einer Auswahl zum Beispiel mit sehr unterschiedlichen Rändern (wo der linke Rand sehr anders ist als der rechter, und der obere Rand sehr anders ist als der untere) nicht gelingen. Verwenden Sie bei der nahtlosen Verschachtelung ein Bild mit Ränder, die sich nicht wesentlich unterscheiden.

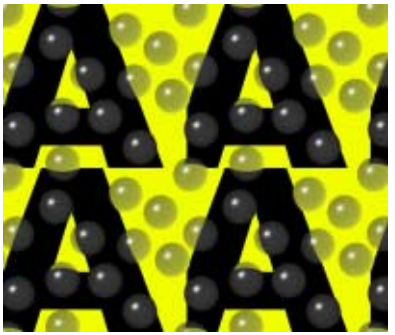
Hier ist ein Beispiel eines Bilds, das zur nahtlosen Verschachtelung sehr gut geeignet ist:

Und hier ist ein nahtloser Textureffekt bei Verwendung des Filters Wassertropfen:



Hier ist ein Beispiel eines Bilds, das sich zur nahtlosen Verschachtelung nicht gut eignet. Beachten Sie die unähnlichen Ränder:

Und hier ist der Beweis, bei Verwendung des Filters "Wassertropfen" mit "Nahtlose Verschachtelung" markiert. Beachten Sie, daß eine Naht wegen den Rändern im ursprünglichen Bild sichtbar ist, obwohl die Wassertropfen an sich nahtlos sind:



Nachdem Sie eine Auswahl getroffen haben, rufen Sie einen unserer Texturfilter auf und markieren Sie das Kontrollkästchen "Nahtlose Verschachtelung". Stellen Sie die Schieberegler ein, um den gewünschten Effekt zu erreichen. Wenden Sie den Filter an.

Wählen Sie dann im Photoshop-Hauptmenü Bearbeiten > Muster Definieren aus. Wählen Sie den Bereich aus, den Sie füllen wollen, und wählen Sie dann Bearbeiten > Füllen > Muster. Klicken Sie auf "OK", und die Auswahl wird mit einem nahtlos verschachtelten Effekt gefüllt.

Desto größer das ursprünglich ausgewählte Bild ist, desto mehr Vielfalt erscheint im Bild (natürlich dauert das Rendern bei größeren Bildern auch länger).

Nutzen Sie Eye Candy 4000 zum vollen Vorteil aus

Dieser Abschnitt enthält wichtige Informationen über die Verwendung der Eye Candy 4000 Filter mit Auswahlen, Ebenen und Aktionen.

Die Verwendung von Auswahlen

Die meisten Grafikprogramme haben sehr leistungsfähige Auswahlfähigkeiten, und wir haben versucht, auf diese Funktionen zu bauen, indem wir bei der Entwicklung unserer Filter die Form der Auswahl in Betracht gezogen haben. Wenn Auswahlen verwendet werden, können die Eye Candy 4000 Filter so gut wie immer optimal eingesetzt werden. Vergessen Sie also nicht, die Kapitel, in denen Auswahlen besprochen werden, in Ihrem Photoshop-Handbuch zu lesen.

Alle Eye Candy 4000 Filter, die zur Verwendung mit Auswahlen konzipiert wurden, können auch mit Objekte in Ebenen ohne Auswahl verwendet werden. *Die Arbeit mit einem Objekt in seiner eigenen Ebene ist üblicherweise einfacher als die Erstellung einer Auswahl*. Diese Methode hat auch den Vorteil, daß Sie den betroffenen Bereich auch nach der Anwendung des Filters verschieben können. Beziehen Sie sich für weitere Informationen über diese Option auf den nächsten Abschnitt, in dem Ebenen besprochen werden.

Wir empfehlen jedoch dringend, daß Sie Filter, wo immer möglich *ohne* Verwendung des Auswahlwerkzeugs auf Elemente in einer Ebene anwenden. Wir haben gefunden, daß das Auswahlwerkzeug in den meisten Host-Anwendungen einen sichtbaren Rand um die Auswahl läßt; dieser Rand kann auch nach der Anwendung einiger unseren Filtern immer noch sichtbar sein. Wenn Sie zum Beispiel

eine grüne Schrift mit dem Schriftwerkzeug in Photoshop erstellen, kann ein grüner Rand um den Marmoreffekt sichtbar sein, nachdem Sie unseren Marmorfilter angewendet haben. Um dieses Problem zu vermeiden, sollten Sie die Verwendung des Auswahlwerkzeugs vermeiden; wenden Sie den Filter statt dessen einfach an der Schrift (oder am anderen Element) in seiner eigenen Ebene an.

Wenn Sie einen Filter nur auf einen kleinen Teil einer Ebene anwenden wollen und das Auswahlwerkzeug verwenden müssen, empfehlen wir, daß Sie die Auswahl um einige Pixel erweitern, bevor Sie den Filter anwenden. Hierdurch wird das durch das Auswahlwerkzeug der Host-Anwendung verursachte "Randproblem" eliminiert.

Die Verwendung von Ebenen

Eine Ebene ist wie ein zusätzliches Bild auf einer durchsichtigen Glasscheibe, das über Ihr Hintergrundbild gehalten wird. Mit Ebenen können Sie Ihre Komposition flexibel halten, bis Sie sicher sind, wo Sie alle Bestandteile Ihres Bildes plazieren wollen. Die meisten Eye Candy 4000 Filter können mit dieser Ebenentechnologie verwendet werden. Beziehen Sie sich für weitere Informationen über die Ebenenfähigkeiten von Photoshop auf Ihr Photoshop-Handbuch.

Alle unsere Filter können in Ebenen verwendet werden. Was aber noch wichtiger ist, ist daß sich viele der Eye Candy 4000 Filter bei der Verwendung in einer Ebene auch auf die Transparenz auswirken. Das heißt, daß Sie zum Beispiel Schattenlabor verwenden können, um einen sehr feinen Perspektivenschatten um eine Schrift in einer Ebene zu erstellen, und daß Sie die Schrift und den Schatten dann zusammen verschieben können, ohne den Rest Ihres Bilds zu stören.

"Alle Ebenen anzeigen" in Photoshop und ImageReady

Wegen einer Beschränkung in Photoshop hat die Auswahl von 'Alle Ebenen anzeigen' im Vorschaufenster zur Folge, daß alle sichtbaren Ebenen in Ihrem Bild angezeigt werden, auch wenn sich diese Ebenen über die aktuellen Ebenen in der Ebenen-Palette befinden.

In der Vorschau werden sie auch die aktuelle Ebene, an der Sie arbeiten, unter dem Filtereffekt sehen. Wenn Sie zum Beispiel den Filter "Wackel" mit einer Schrift in einer Ebene verwenden, werden Sie die gesamte nicht betroffene Schriftebene, wie im nachfolgenden Vorschaubild, unter dem eigentlichen Effekt sehen:

Dies ist, wie gesagt, eine Beschränkung in Photoshop und nicht eine Beschränkung in Eye Candy. Da dieses Problem aber irreführend sein kann, empfehlen wir, daß Sie 'Alle Ebenen anzeigen' bei Verwendung der folgenden Filter ausschalten: HSB-Rauschen, Wackel, Gewebe, Ausschnitt, Schmelze und Tropfen.

Die Option' Alle Ebenen anzeigen' ist bei Host-Anwendungen außer Photoshop abgeblendet und nicht verfügbar.

"Transparenz beibehalten" in Photoshop

Wenn 'Transparenz beibehalten' aktiviert ist, kann die Verwendung von Eye Candy 4000 unvorhersehbare Ergebnisse zur Folge haben oder wirkungslos sein. Beachten Sie bitte, daß 'Transparenz beibehalten' bei Photoshop 4 bei der Erstellung von Schriften oder der Plazierung eines Bilds in einer Ebene automatisch aktiviert wird. Deaktivieren Sie diese Option, und Sie können unsere Filter ohne Problem verwenden. Leider hat ein Filter nur Zugriff auf eine Ebene auf einmal. Das heißt, daß die Vorschau nicht die gesamte Bildkomposition anzeigen kann, wenn Sie mit einer frei beweglichen Auswahl oder einer Ebene arbeiten. Bei einer transparenten Ebene wird in der Vorschau ein Karomuster angezeigt.

Eine abschließende Bemerkung in bezug auf Ebenen, Auswahlen und unsere Filter: Vergessen Sie nicht, daß Sie keine Auswahl brauchen, wenn Sie mit einem Objekt in einer eigenen Ebene arbeiten, da der Filter die Form Ihres Objekts an Hand der undurchsichtigen Teile der Ebene erkennen kann.

Die Schriftebene in Photoshop 5 und Eye Candy 4000

Mit Adobe Photoshop 5 können Benutzer besondere dynamische Ebenen erstellen. Wenn Sie mit einer Schriftebene arbeiten, werden Sie finden, daß alle Filter abgeblendet sind. Die Ebene muß zuerst gerendert werden, um Filter mit diesen Ebenen verwenden zu können. Durch das Rendern der Ebene wird die Schrift zu Pixel konvertiert. Um die Ebene zu rendern, wählen Sie die Schriftebene aus, und wählen Sie dann Schrift>Ebene Rendern im Menü "Ebene" aus. Nachdem die Schriftebene gerendert wurde, können Sie unsere Filter anwenden, jedoch können Sie die Schrift nicht mehr bearbeiten (dies ist in Photoshop 5 eingebaut).

(Dieses Problem wurde in Photoshop 5.5 und Photoshop 6.0 angesprochen.)

Eye Candy 4000 und Aktionen in Photoshop

Mit Photoshop 4.0 wurde die Fähigkeit eingeführt, eine Reihe von Funktionen zu einem einzigen, Aktion genannten Befehl zu gruppieren. Die Eye Candy 4000 Filter wurden entwickelt, um diese leistungsstarken, neuen Aktionen zu verwenden. Beziehen Sie sich für weitere Informationen über die Verwendung von Aktionen auf Ihr Photoshop-Handbuch.

Die Eye Candy 4000 CD-ROM enthält einige nützliche Aktionen (wie zum Beispiel eine automatisierte nahtlos verschachtelte Texturfüllung und ein Einfallschatten auf einer Ebene) in einem Ordner namens "Aktionen." Diese Aktionen sind auch in unserer Website erhältlich: http://www.alienskin.com.

Live-Effekte

Bei einigen Grafikprogrammen können die Eye Candy 4000 Filter als dynamische oder Live-Effekte angewendet werden. Diese Funktion ist zur Zeit bei Macromedia Fireworks 3.0 und Deneba Canvas 6.0 verfügbar. Einen Filter als einen "Live-Effekt" anwenden heißt, daß ein Benutzer unsere Filter in solch einer Weise auf Bildmaterial anwenden kann, daß die Filter bei einer weiteren Bearbeitung des Bildmaterials automatisch den Änderungen entsprechend aktualisiert werden. Die angewandten Effekte können auch vollständig bearbeitet werden, und Lieblingseinstellungen können gespeichert und auf andere Objekte angewendet werden.

Dies ist zur Erstellung von dynamischen Dokumenten sehr hilfreich, die für verschiedene Anforderungen bearbeitet werden können. Nehmen wir zum Beispiel an, daß Sie einen Schriftzug entworfen haben, und die Filter Abrundungsbosse und Schattenlabor auf diesen Schriftzug angewendet haben.

Nehmen wir weiterhin an, daß Sie sich bei der Erstellung des Schriftzugs vertippt haben. Da unsere Filter als "Live-Effekte" angewendet wurden, können Sie den Tippfehler einfach berichtigen und zusehen, wie unsere Filter automatisch aktualisiert werden, um den Effekt der Änderung anzupassen. In anderen Worten, die Filter müssen nicht erneut auf den neuen Text angewendet werden, um die Änderung zu sehen:

Die Parameter eines beliebigen Filters können mit den "Live-Effekten" weiterhin auch zu jeder Zeit bearbeitet werden. Sie können zum Beispiel die Breite der Abrundungsbosse und die Richtung der glänzenden Höhepunkte, sowie die Einstellungen der

Schattenlaborrichtung einstellen, und das Bildmaterial wird automatisch den Änderungen entsprechend angepaßt:

Beziehen Sie sich für weitere Informationen über die Verwendung der Live-Effekte in einem spezifischen Grafikprogramm auf das Benutzerhandbuch des Programms, oder besuchen Sie die Website von Alien Skin unter: http://www.alienskin.com.

Viel Vergnügen mit den Filtern!

Das wär's für den einführenden Abschnitt. Wir haben Eye Candy 4000 als ein leicht zu verwendendes und unterhaltsames Hilfsmittel entwickelt, und wir hoffen, daß Ihnen die Verwendung dieser 23 Filter viel Vergnügen bereiten wird.

Tastaturbefehle

Hier ist eine Liste der in Eye Candy 4000 verwendeten Tastaturbefehle:

	Macintosh	***Windows***
Nächstes Schiebereglerfeld	*Tabulator*	*Tabulator*
Vorheriges Schiebereglerfeld	*Umschalt + Tabulator*	*Umschalt + Tabulator*
OK	*Eingabe*	*Eingabe*
Abbrechen	*Esc*	*Esc*
Rückgängig	*Befehl-Z*	*Strg-Z*
Wiederherstellen	*Befehl-Y*	*Strg-Y*
Ausschneiden	*Befehl-X*	*Strg-X*
Kopieren	*Befehl-C*	*Strg-C*
Einfügen	*Befehl-V*	*Strg-V*
Nächster Filter	*Befehl-]*	*Strg-]*
Vorheriger Filter	*Befehl- [*	*Strg- [*
Vergrößern	*Befehl-* '+'	*Strg-* '+'
Verkleinern	*Befehl-* '-'	*Strg-* '-'
Tatsächliche Pixel	*Befehl-Null*	*Befehl-Null*
Standardwerte wiederherstellen	*Befehl-R*	*F5*
Verschiebung aktivieren (Hand)	*H*	*H*
Zoom aktivieren	*Z*	*Z*
In-Vorschau aktivieren	*A*	*A*
Vergrößern	*Mausklick*	*Mausklick*
Verkleinern	*Option + Mausklick*	*Alt + Mausklick*
Auf tatsächliche Pixel zoomen	*Doppelklick Zoomwerkzeug*	*Doppelklick Zoomwerkzeug*
Wert des Schiebereglers um 1 erhöhen/verringern	*Pfeil auf/ab*	*Pfeil auf/ab*
Wert des Schiebereglers um 10 erhöhen/verringern	*Umschalt-Pfeil auf/ab*	*Umschalt-Pfeil auf/ab*

Die Filter

Antimaterie

Mit dem Filter "Antimaterie" wird die Helligkeit einer Auswahl umgekehrt, ohne die Werte für Farbton oder Sättigung zu ändern. Hiermit kann ein Kontrasteffekt bei Beibehaltung der aktuellen Farben erstellt werden. Mit Antimaterie kann Bildmaterial, zum Beispiel für ein Mausauswahlbild in einem Javaskript, schnell und einfach invertiert werden.

Steuerelemente

Helligkeit umkehren
Hiermit wird geregelt, um wieviel die Helligkeit der Farben umgekehrt wird. Der Wert Null hat keine Umkehrung zur Folge; mit dem Wert 100 wird die Helligkeit vollständig umgekehrt.

Sättigung verringern
Mit diesem Schieberegler wird die Sättigung der Farben in hellen Bereichen Ihrer Auswahl nach Umkehrung der Farben verringert. "Sättigung verringern" ist bei JPEG-Bildern mit hoher Komprimierung besonders hilfreich. Die Komprimierung führt oft zu merkwürdigen Farbartefakten, die mit Antimaterie übertrieben werden. Diese Artefakte können mit "Sättigung verringern" abgeschwächt werden.

Beziehen Sie sich auf Seite 92 oder auf das PDF-Handbuch auf Ihrer Eye Candy 4000 CD für Farbbeispiele der Anwendung von Antimaterie.

Wenden Sie den Filter "Antimaterie" auf einen der RGB- oder CMYK-Farbkanäle Ihres Bildes an (und nicht auf alle Kanäle), um dynamische Farbeffekte zu erstellen.

Oben: Ein RGB-Bild in herrlichen Graustufen. Die Farbversion dieses Beispiels finden Sie auf Seite 92.

Oben: "Antimaterie" wurde auf alle drei Farbkanäle angewendet, und die Helligkeit wurde bei allen drei Kanälen umgekehrt. Indem wir die Antimaterie auswählen und nur auf den Grünkanal anwenden, erhalten wir einen dramatischeren Farbeffekt.

Oben: Das ursprüngliche, komprimierte JPEG-Bild.

Die Antimaterie wurde mit einem hohen Wert für "Helligkeit umkehren" angewendet. Durch die hohe Komprimierung des ursprünglichen JPEG-Bilds verursachte, merkwürdige Artefakte sind in der Mitte der Pupille zu sehen.

Durch Verwendung eines Werts von 50 für "Sättigung verringern" werden die Artefakte vermindert und ein konsequenterer Antimaterieneffekt erreicht.

Materie und Antimaterie sind im Gegensatz zum allgemeinen Glauben nicht vollkommen gleichwertig, und führen nicht zur gegenseitigen, totalen Zerstörung, wenn sie miteinander in Berührung kommen. Gemäß den neuesten Entdeckungen bleibt gelegentlich ein wenig Materie nach der Explosion zurück, wenn ein Partikel Materie mit der äquivalenten Antimaterie zusammenkommt. Dies erklärt möglicherweise, warum viel mehr Materie im Universum vorhanden ist als Antimaterie -- eine Tatsache, die der Theorie widerspricht, daß gleiche Mengen von Materie und Antimaterie in der Explosion geformt wurden, mit der unser Universum gestartet wurde.

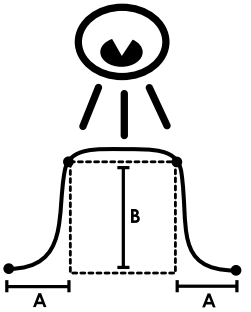
Abrundungsbosse

Mit dem Filter "Abrundungsbosse" kann eine enorme Vielfalt von verschiedenen abgerundeten und geschnitzten Formen erstellt werden. Sie können jeder Auswahl, entweder innerhalb oder außerhalb des Rands der Auswahl, ein geprägtes Aussehen verleihen -- ein Effekt, der zur schnellen Anfertigung von Schaltflächen jeder Art perfekt ist. Die Abrundungsbosse kann auch verwendet werden, um einen gemeißelten Effekt zu erstellen.

Steuerelemente

Abrundungsbreite
Hiermit wird die Breite der Abrundung am Rand der Auswahl geregelt. Mit einem größeren Wert wird eine breitere Abrundung produziert. Siehe "A" im nachfolgenden Diagramm.

Abrundungshöhenskala
Hiermit wird geregelt, um wieviel die Abrundung aus der Seite herauszuschwellen erscheint. Mit einem größeren Wert wird die Härte der Schatten erhöht. Siehe "B" unten.



(Mit der gestrichelten Linie wird die Auswahl dargestellt)

Glätte
Hiermit wird geregelt, wie glatt oder gerippt die Abrundung erscheinen wird. Größere Werte führen zu einer glatteren Abrundung.

Abrundungsplazierung
Ein Klick auf "Innerhalb der Auswahl" hat zur Folge, daß die Abrundung innerhalb der Auswahl erscheinen wird. Klicken Sie auf "Außerhalb der Auswahl", wenn Sie wollen, daß die Abrundung auf den Bereich außerhalb des Rands der Auswahl angewendet wird.

Tiefe Bereiche verdunkeln
Mit diesem Schieberegler werden tiefgelegene Bereiche der Abrundung verdunkelt. Dies ist zur Erstellung und Betonung von geschnitzten Effekten hilfreich.

Innenraum schattieren
Durch Markierung dieses Kontrollkästchens werden die nicht abgerundeten Bereiche Ihrer Auswahl verdunkelt.

Register "Beleuchtung"

Richtung
Hiermit wird die Richtung geregelt, aus der das Licht auf Ihre Auswahl fällt. Die Richtung kann geändert werden, indem Sie innerhalb des Beleuchtungssteuerfelds klicken und ziehen, oder einen numerischen Wert zwischen 0 und 360 Grad eingeben.

Neigung
Hiermit wird der Winkel geregelt, der zwischen dem Licht und der Seite geformt wird. Die Neigung kann geändert werden, indem Sie innerhalb des Beleuchtungssteuerfelds klicken und ziehen, oder einen numerischen Wert zwischen 0 und 90 Grad eingeben.

Höhepunkthelligkeit
Hiermit wird die Stärke der glänzenden Höhepunkte geregelt, die auf Bereiche erscheinen, die dem Licht gegenüberstehen; mit größeren Werten wird die Stärke erhöht.

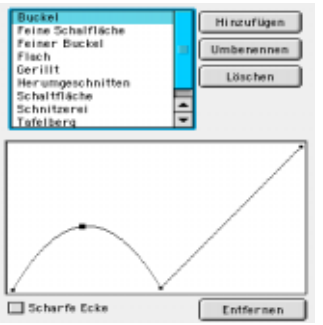
Höhepunktgröße
Hiermit wird die Größe der glänzenden Höhepunkte geregelt, die auf Bereiche erscheinen, die dem Licht gegenüberstehen; größere Werte führen zu größeren Höhepunkten.

Höhepunktfarbe
Wählen Sie eine beliebige Farbe für die glänzenden Höhepunkte aus, die der Abrundung hinzugefügt werden. Mit einem Klick auf das linke Kästchen wird die Farbauswahl aufgerufen, die Sie in Ihrem Grafikprogramm ausgewählt haben. Mit einem Klick auf eines der nächsten zwei Kästchen werden die vorher ausgewählten Vordergrund- und Hintergrundfarben aufgerufen. Mit einem Klick auf das Pipettenwerkzeug können Sie eine beliebige Farbe im Vorschaubild auswählen, indem Sie auf die Farbe klicken.

Schattenfarbe
Hiermit wird die Farbe der Schatten im abgerundeten oder geschnitzten Effekt geregelt. Siehe "Höhepunktfarbe".

Register "Abrundungsprofil"

Mit diesem Register können Sie die Form der Abrundung, von der Seite aus gesehen, direkt steuern. Dieses Register enthält eine Liste der gespeicherten Profile, ein Profilbearbeitungsfenster, und ein Dialogfeld "Scharfe Ecke" (siehe unten).



Die Verwendung der Liste der gespeicherten Abrundungsprofile

Der Abrundungsprofileditor enthält eine Gruppe von gespeicherten Profilen, mit denen Sie experimentieren können. Wir empfehlen, daß Sie sich die in der Liste enthaltenen Profile ansehen, um zu sehen, wie sie sich auf ein Vorschaubild auswirken.

Sie können Ihre eigenen Abrundungsprofile erstellen und speichern. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche "Hinzufügen," um ein Profil der Liste hinzuzufügen. Sie werden aufgefordert, das aktuelle Abrundungsprofil zu benennen. Klicken Sie auf "OK," und das neue Profil erscheint jetzt jedes Mal, wenn Sie den Abrundungsprofileditor in diesem Filter öffnen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Umbenennen," um einem Profil einen neuen Namen zu geben.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Löschen," um ein Profil aus der Liste zu löschen.

Die Funktion "Rückgängig" hat nach dem Hinzufügen, Umbenennen oder Löschen von Abrundungsprofilen keine Wirkung. Mit dem Löschen eines Abrundungsprofils wird das Profil unwiederrufbar gelöscht, also seien Sie sicher, daß Sie es auch wirklich löschen wollen, bevor Sie dies tun.

Das Abrundungsprofil formen

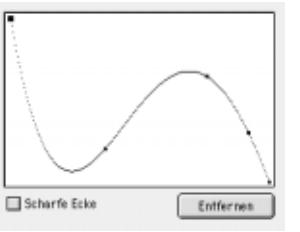
Unterhalb der Liste der Profilnamen erscheint das aktuelle Abrundungsprofil. Geben Sie der Abrundung ihre Form, indem Sie entlang des Profils klicken, um einen neuen Steuerpunkt hinzuzufügen, und ziehen Sie dann den Punkt, um die gewünschte Form zu erstellen. Der Editor zeichnet dann die einfachste Kurve, die in den von Ihnen hinzugefügten Punkten paßt.

Um einen Steuerpunkt aus dem Abrundungsprofil zu entfernen, markieren Sie den Steuerpunkt, indem Sie ihn anklicken, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Entfernen," oder ziehen Sie den Punkt einfach aus den Abrundungsprofilkasten. Durch die Entfernung von Steuerpunkten wird das Abrundungsprofil vereinfacht.

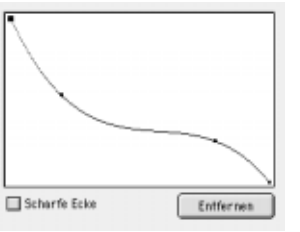
Scharfe Ecke

Durch Markierung dieses Kontrollkästchens wird die Form des Profils am markierten Steuerpunkt geändert. Jeder Steuerpunkt kann entweder eine glatte Kurve oder eine scharfe Ecke formen.

Im Nachfolgenden werden Beispiele von Abrundungsprofile und die damit erstellten Bilder aufgeführt. In diesen Beispielen werden alle Einstellungen mit Ausnahme der Änderungen zum Abrundungsprofil konstant gehalten.

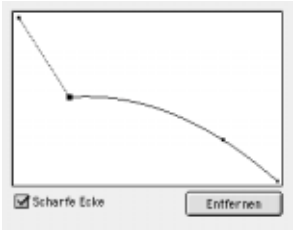


Mit einigen wenigen Änderungen zum Abrundungsprofil können dramatisch unterschiedliche Effekte mit der gleichen Auswahl hergestellt werden:



Beispiel Nr. 3 unten ist mit dem Beispiel Nr. 2 oben

identisch, mit der Ausnahme, daß das Kontrollkästchen "Scharfe Ecke" beim zweiten Steuerpunkt von links markiert wurde:



Sie können Abrundungsprofile per Email mit Ihren Freunden tauschen! Beziehen Sie sich auf den Abschnitt "Einstellungen" auf Seite 12 für Informationen zum Tauschen von Abrundungsprofilen.

Erstellung einer äußeren Abrundung

Die Markierung der Option "Außerhalb der Auswahl" im Dialogfeld "Abrundungsplazierung" führt zu einer Abrundung, die mit Farbinformationen vom Bereich außerhalb der Auswahl gezeichnet wird. In diesem Fall ist das der weißer Hintergrund:

Beachten Sie, daß die linke Seite des Abrundungseditors der innerer Rand der Abrundung ist, wenn die Option "Innerhalb der Auswahl" markiert ist. Die rechte Seite des Abrundungseditors ist der äußerer Rand der Abrundung, wenn die Option "Außerhalb der Auswahl" markiert ist.

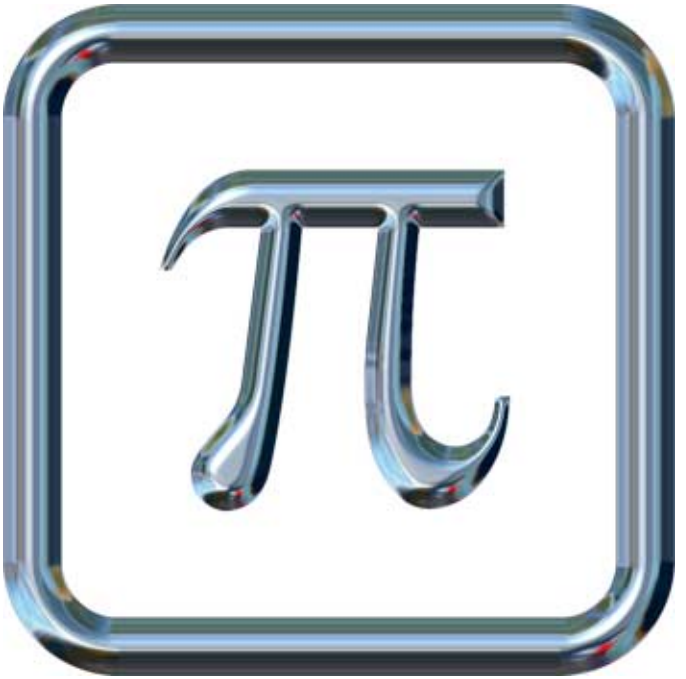
Einen geschnitzten Effekt erstellen

Wie Sie bereits bei den Beispielen auf diesen zwei Seiten sehen können, wird mit einer von links nach rechts abwärts geführten Kurve im Profileditor eine angehobene Abrundung, und mit einer von links nach rechts aufwärts geführten Kurve ein geschnitzter oder gemeißelter Effekt erstellt. Nachfolgend ist ein Beispiel eines geschnitzten Effekts, der mit der Einstellung "Einfache Kurve" im Filter "Abrundungsbosse" erstellt wurde:

Wie bereits auf Seite 25 erwähnt, kann mit dem Schieberegler "Tiefe Bereiche verdunkeln" ein noch klarer geschnitzter Effekt hergestellt werden.

Wenn Sie jemals meinen, daß das aktuelle Abrundungsprofil zu komplex geworden ist, können Sie den Filter mit der Taste F5 auf eine einfache Standardeinstellung zurückstellen. Vergessen Sie auch nicht, daß Sie Aktionen unbegrenzt oft mit dem Befehl "Rückgängig" im Menü "Bearbeiten" oder mit der Tastenkombination Strg-Z rückgängig machen können.

Chrom



Der Filter "Chrom" verwendet Spiegelungstabellen, um eine Vielfalt von realistische Metalleffekte zu erzeugen, wie beispielsweise, Gold, Silber, Kupfer und andere Metalle.

Spiegelungstabellen sind nicht komprimierte TIFF-Dateien, die um Ihre Auswahl gewickelt werden, um Spiegelungen zu erzeugen, die denen bei echten Metallobjekten sehr ähnlich sind. Der Filter "Chrom" enthält bereits viele verschiedene Spiegelungstabellen.

Der Filter "Chrom" kann nur mit Bildern im RGB- und Graustufenmodus verwendet werden.

Steuerelemente

Spiegelungstabelle
Wählen Sie ein nicht komprimiertes TIFF-Bild aus, das Sie als die aktuelle Spiegelungstabelle verwenden wollen. Wenn Sie Ihre eigene Spiegelungstabelle der Liste hinzufügen wollen, schließen Sie Ihr Grafikprogramm und speichern Sie eine Kopie der nicht komprimierten TIFF-Datei (im RGB-Modus) zum Ordner "Spiegelungstabellen" im Ordner "Eye Candy 4000 Einstellungen". Bei der nächsten Verwendung des Filters "Chrom" erscheint diese Spiegelungstabelle in der Liste. Wenn Sie eine Spiegelungstabelle aus der Liste entfernen wollen, löschen Sie einfach die Datei aus dem Ordner "Spiegelungstabellen".

Sie können Ihre eigenen Spiegelungstabellen zur Verwendung mit "Chrom" erstellen und speichern. Hierzu kann jede im RGB-Modus gespeicherte, nicht komprimierte TIFF-Datei verwendet werden. Komprimierte oder in Farbmodi außer RGB gespeicherte TIFF-Bilder werden NICHT als Spiegelungstabellen im Filter "Chrom" geladen. Wir empfehlen Bilder von Landschaften mit einem klar erkennbaren Boden und Himmel, oder Bilder von Innenräume, in denen ein Fußboden, Wände und Fenster klar zu sehen sind. Für Spiegelungstabellen eignen sich Bilder dieser Art im allgemeinen am besten. Wir haben auch gefunden, daß Dateien mit einer Dimension von ungefähr 72 x 72 Pixel zu einer sanfteren, realistischeren Spiegelungstabelle führen.

Abrundungsbreite
Hiermit wird die Breite der Abrundung am Rand der Auswahl geregelt. Mit einem größeren Wert wird eine breitere Abrundung produziert, wobei der angehobene Bereich der Auswahl geschrumpft wird.

Abrundungshöhenskala
Hiermit wird geregelt, um wieviel die Auswahl aus dem Bildschirm herauszuschwellen erscheint. Mit einem größeren Wert wird der Abrundungseffekt durch Verdunkelung der Schatten verstärkt, wodurch die Abrundung steiler zu sein erscheint.

Glätte
Hiermit wird geregelt, um wieviel die Rippen in der Abrundung abgeglättet werden. Größere Werte führen zu einer glatteren, weniger gerippten Abrundung.

Wogendicke
Hiermit wird die Dicke der Klumpen in der Oberfläche des Chromeffekts geregelt. Größere Werte führen zu einem stärkeren, welligeren Effekt.

Wogenbreite
Hiermit wird die Breite der Klumpen in der Oberfläche geregelt. Größere Werte führen zu breiteren Wogen.

Abrundungsplazierung
Hiermit wird geregelt, ob die Abrundung innerhalb oder außerhalb der Auswahl gezeichnet wird. Beachten Sie, daß dieses Steuerelement abgeblendet wird und nicht verfügbar ist, wenn Sie diesen Filter mit einer gesamten Ebene verwenden.

Zufällige Plazierung
Steuert den Zufälligkeitsaspekt dieses Filters, so daß Sie Effekte mit Zufallselementen mühelos reproduzieren können.

Register "Beleuchtung"

Richtung
Hiermit wird die Richtung geregelt, aus der das Licht auf Ihre Auswahl fällt. Die Richtung kann geändert werden, indem Sie innerhalb des Beleuchtungssteuerfelds klicken und ziehen, oder einen numerischen Wert zwischen 0 und 360 Grad eingeben.

Neigung
Hiermit wird der Winkel geregelt, der zwischen dem Licht und der Seite geformt wird. Die Neigung kann geändert werden, indem Sie innerhalb des Beleuchtungssteuerfelds klicken und ziehen, oder einen numerischen Wert zwischen 0 und 90 Grad eingeben.

Höhepunkthelligkeit
Hiermit wird die Stärke der glänzenden Höhepunkte geregelt, die auf Bereiche erscheinen, die dem Licht gegenüber stehen; mit größeren Werten wird die Stärke erhöht.

Höhepunktgröße
Hiermit wird die Größe der glänzenden Höhepunkte geregelt, die auf Bereiche erscheinen, die dem Licht gegenüber stehen; größere Werte führen zu größeren Höhepunkten.

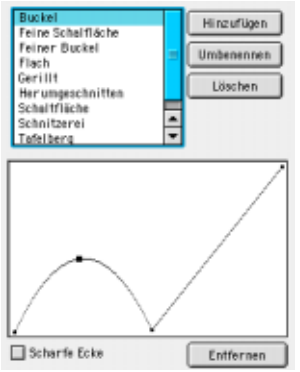
Höhepunktfarbe
Wählen Sie eine beliebige Farbe für die

Chromium, bzw. Chrom, ist ein Metall, das in der Luft sehr stabil ist, und damit als Legierung zum Schutz von reaktiveren Metallen gegen Korrosion und Rost gut geeignet ist. Chromium kann auch zu einem außergewöhnlich hohen Glanz poliert werden.

glänzenden Höhepunkte aus, die der Abrundung hinzugefügt werden. Mit einem Klick auf das linke Kästchen wird die Farbauswahl aufgerufen, die Sie in Ihrem Grafikprogramm ausgewählt haben. Mit einem Klick auf eines der nächsten zwei Kästchen werden die vorher ausgewählten Vordergrund- und Hintergrundfarben aufgerufen. Mit einem Klick auf das Pipettenwerkzeug können Sie eine beliebige Farbe im Vorschaubild auswählen, indem Sie auf die Farbe klicken.

Register "Abrundungsprofil"

Mit diesem Register können Sie die Form der Abrundung, von der Seite aus gesehen, direkt steuern. Dieses Register enthält eine Liste der gespeicherten Profile, ein Profilbearbeitungsfenster, und ein Dialogfeld "Scharfe Ecke" (siehe unten).



Die Verwendung der Liste der gespeicherten Abrundungsprofile

Der Abrundungsprofileditor enthält eine Gruppe von gespeicherten Profilen, mit denen Sie experimentieren können. Wir empfehlen, daß Sie sich die in der Liste enthaltenen Profile ansehen, um zu sehen, wie sie sich auf ein Vorschaubild auswirken.

Sie können Ihre eigenen Abrundungsprofile erstellen und speichern. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche "Hinzufügen," um ein Profil der Liste hinzuzufügen. Sie werden aufgefordert, das aktuelle Abrundungsprofil zu benennen. Klicken Sie auf "OK," und das neue Profil erscheint jetzt jedes Mal, wenn Sie den Abrundungsprofileditor in diesem Filter öffnen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Umbenennen," um einem Profil einen neuen Namen zu geben.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Löschen," um ein Profil aus der Liste zu löschen.

Die Funktion "Rückgängig" hat nach dem Hinzufügen, Umbenennen oder Löschen von Abrundungsprofilen keine Wirkung. Mit dem Löschen eines Abrundungsprofils wird das Profil unwiederrufbar gelöscht, also seien Sie sicher, daß Sie es auch wirklich löschen wollen, bevor Sie dies tun.

Das Abrundungsprofil formen

Unterhalb der Liste der Profilnamen erscheint das aktuelle Abrundungsprofil. Geben Sie der Abrundung ihre Form, indem Sie entlang des Profils klicken, um einen neuen Steuerpunkt hinzuzufügen, und ziehen Sie dann den Punkt, um die gewünschte Form zu erstellen. Der Editor zeichnet dann die einfachste Kurve, die in den von Ihnen hinzugefügten Punkten paßt.

Um einen Steuerpunkt aus dem Abrundungsprofil zu entfernen, markieren Sie den Steuerpunkt, indem Sie ihn anklicken, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Entfernen," oder ziehen Sie den Punkt einfach aus den Abrundungsprofilkasten. Durch die Entfernung von Steuerpunkten wird das Abrundungsprofil vereinfacht.

Scharfe Ecke

Durch Markierung dieses Kontrollkästchens wird die Form des Profils am markierten Steuerpunkt geändert. Jeder Steuerpunkt kann entweder eine glatte Kurve oder eine scharfe Ecke formen.

Wenn Sie jemals meinen, daß das aktuelle Abrundungsprofil zu komplex geworden ist, können Sie den Filter mit der Taste F5 auf eine einfache Standardeinstellung zurückstellen. Vergessen Sie auch nicht, daß Sie Aktionen unbegrenzt oft mit dem Befehl "Rückgängig" im Menü "Bearbeiten" oder mit der Tastenkombination Strg-Z rückgängig machen können.

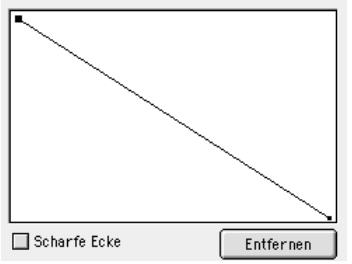
Beziehen Sie sich für detaillierte Beispiele von

verschiedenen Abrundungsprofilen und deren Wirkung auf ein Bild auf die Seiten 24-25 im Kapitel zum Filter "Abrundungsbosse".

Chrom und das Abrundungsprofil

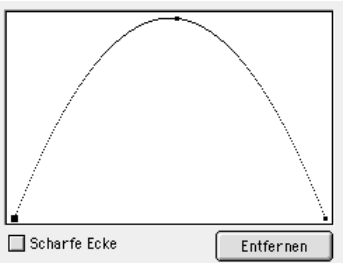
Der Chromeffekt wird je nach dem Abrundungsprofil hinzugefügt, den Sie ausgewählt haben. Das heißt, daß sehr niedrige Punkte unten im Abrundungsprofil keinen Chromeffekt produzieren. Dies wird mit den Beispielen auf der nächsten Seite demonstriert.

Ein einfaches Abrundungsprofil:



Der entsprechende Chromeffekt:

Eine komplexere Abrundung mit zwei niedrigen Punkten:



Der entsprechende Chromeffekt:

Nehmen Sie sich die Zeit, um mit verschiedenen Abrundungsprofilen mit dem Filter "Chrom" zu experimentieren.

Metallener Text kann in Sekundenschnelle erstellt werden. Hier wird der gewünschte Effekt mit einer hohen Wogendicke, Glätte und Abrundungshöhenskala erstellt.

Korona

Mit dem Filter "Korona" können Sonneneruptionen, Gaswolken und andere astronomische Effekte im Nu erstellt werden.

Dieser Filter benötigt eine Auswahl, wenn Sie ihn mit einer Hintergrundebene verwenden.

Steuerelemente

Breite des Schimmers
Hiermit wird geregelt, in wie weit sich der Korona von der Auswahl erstreckt

Fackelgröße
Hiermit wird die Breite der farbigen Fackel geregelt. Größere Werte führen zu einem breiteren Fackel.

Streckung
Hiermit wird geregelt, um wie weit die Fackel langgezogen werden. Größere Werte führen zu einem längeren Fackel.

Schwankung
Hiermit wird geregelt, um wie weit die Fackel gebogen werden. Größere Werte führen zu deutlicher gebogene Fackel.

Verzerrung
Hiermit wird geregelt, um wie weit die harten Kanten geglättet werden. Größere Werte führen zu einem weicheren Effekt.

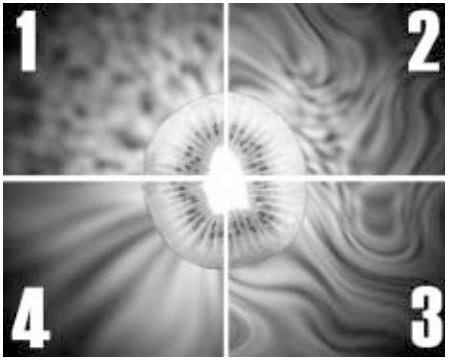
Insgesamte Undurchsichtigkeit
Hiermit wird die Undurchsichtigkeit des gesamten Effekts geregelt. Kleinere Werte führen zu einem Effekt mit einer größeren Durchsichtigkeit.

Farbe
Sie können eine beliebige Farbe für den Korona auswählen. Mit einem Klick auf das linke Kästchen wird die Farbauswahl aufgerufen, die Sie in Ihrem Grafikprogramm ausgewählt haben. Mit einem Klick auf eines der nächsten zwei Kästchen werden die vorher ausgewählten Vordergrund- und Hintergrundfarben aufgerufen. Mit einem Klick auf das Pipettenwerkzeug können Sie eine beliebige Farbe im Vorschaubild auswählen, indem Sie auf die Farbe klicken.

Nur außerhalb der Auswahl zeichnen
Wenn diese Option markiert ist, erscheint der Korona nur außerhalb der Auswahl.

Von der Auswahl ausstrahlen
Wenn diese Option markiert ist, befindet sich der Ursprung des Koronas entlang dem Rands der Auswahl; wenn diese Option nicht markiert ist, befindet sich der Ursprung des Koronas in der Mitte der Auswahl.

Zufällige Plazierung
Steuert den Zufälligkeitsaspekt dieses Filters, so daß Sie Effekte mit Zufallselementen mühelos reproduzieren können.



Die Schieberegler "Streckung" und "Schwankung" können zusammen verwendet werden, um die verschiedensten Gaseffekte zu produzieren:

1) wenig Streckung, wenig Schwankung
2) wenig Streckung, viel Schwankung
3) viel Streckung, wenig Schwankung
4) viel Streckung, wenig Schwankung

Korona mit dem Kästchen "Von der Auswahl ausstrahlen" nicht markiert. Beachten Sie, wie der Effekt deutlich von der Mitte des Worts herausgeht.

Hier wurde Korona mit der Option "Von der Auswahl ausstrahlen" markiert und den gleichen Auswahlen für alle andere Steuerelemente angewendet. Beachten Sie, wie der Effekt von den inneren und äußeren Rändern der einzelnen Buchstaben herausgeht, und somit zu einem vollkommen anderen Effekt wird.

Zur Zeit befinden sich mehr als 100.000 Stück Schrott mit einer Größe von einem Zentimeter oder mehr in einer Umlaufbahn um die Erde, und kreisen mit Geschwindigkeiten bis zu 50.000 Kilometer/Stunde um die Welt. Zu diesem Weltraumschrott gehören verworfene Raketen, aufgegebene Satelliten, Fragmente von festem Brennstoff, Kernkraftreaktorkerne und verlorene Objektivdeckel; Objekte, die größer als ein Zentimeter groß sind können in Raumfahrzeuge eindringen und diese beschädigen. Ein Flecken weißer Farbe mit einem Durchmesser von 0,2 mm hat einmal einen 4mm großen Krater in der Windschutzscheibe eines Space Shuttles gelassen. Zur Zeit gibt es keine internationalen Abkommen zur Verwaltung dieses Weltraumschrotts.

Ausschnitt

Mit dem Filter "Ausschnitt" erscheint Ihre Auswahl durch Hinzufügung von Schatten als ein Loch im Bild, und Sie können bestimmen, was durch den ausgeschnittenen Effekt gesehen werden kann

Steuerelemente

Richtung
Hiermit wird die Richtung geregelt, in die der Schatten vom Rand der Auswahl fällt. Verwenden Sie den visuellen Regler oder geben Sie einen numerischen Wert zwischen 0 und 360 Grad ein.

Distanz
Hiermit wird die Distanz geregelt, die der Schatten vom Rand der Auswahl fällt. Mit einem größeren Wert erscheint das ausgeschnittene Loch tiefer zu sein.

Verzerrung
Hiermit wird geregelt, um wieviel der Schatten verzerrt wird. Größere Werte führen zu verschwommenere Schatten, womit impliziert wird, daß die Lichtquelle sanfter oder weiter weg ist.

Undurchsichtigkeit
Hiermit wird die Undurchsichtigkeit des gesamten Schattens geregelt. Größere Werte führen zu einem Effekt mit einer größeren Undurchsichtigkeit.

Schattenfarbe
Wählen Sie eine beliebige Farbe für den Schatten aus. Mit einem Klick auf das linke Kästchen wird die Farbauswahl aufgerufen, die

Sie in Ihrem Grafikprogramm ausgewählt haben. Mit einem Klick auf eines der nächsten zwei Kästchen werden die vorher ausgewählten Vordergrund- und Hintergrundfarben aufgerufen. Mit einem Klick auf das Pipettenwerkzeug können Sie eine beliebige Farbe im Vorschaubild auswählen, indem Sie auf die Farbe klicken.

Innen füllen

Sie können wählen, was durch den Ausschnitt gesehen werden kann.

Mit einfarbiger Farbe füllen - wenn Sie hier klicken, wird die Farbauswahl aktiviert, womit Sie eine beliebige Farbe als Füllfarbe für den Ausschnitt auswählen können.

Ursprüngliches Bild beibehalten - wenn Sie hier klicken, bleibt die ursprüngliche Auswahl unter der Auswahl sichtbar.

Auswahl durchsichtig machen - wenn Sie hier klicken, bleibt die Auswahl durchsichtig, womit unter dieser Ebene liegende Ebenen durch den Ausschnitt gesehen werden können.

Die Option "Auswahl durchsichtig machen" wird abgeblendet sein und ist nicht verfügbar, wenn Sie mit einer Hintergrundebene arbeiten.

Beispiele der drei Auswahlen für "Innen füllen". Oben links: "Mit einfarbiger Farbe füllen," wobei grün ausgewählt wurde. Unten links: "Ursprüngliches Bild beibehalten," wobei nur Schatten hinzugefügt werden. Rechts: Mit "Auswahl durchsichtig machen" werden die weiter unten liegenden Ebenen sichtbar.

Mit Ausschnitt können amüsante "Guck-Guck"-Effekte im Nu erstellt werden; eine Auswahl wird in der gewünschten Form ausgewählt, und der Ausschnitt wird dann an der soliden Schicht über dem Hündchen angewendet.

Weichere Effekte werden mit großen Werten für die Einstellungen Distanz und Verzerrung produziert.

William Burroughs hat behauptet, daß die "zerschnittene" Schreibweise, die er zusammen mit Bryon Gysin in den 1960er-Jahren entwickelt hat, den Geist von der verborgenen Kontrolle der Sprache befreien kann. Indem vertraute Seiten in Streifen zerschnitten und der Text nach dem Zufallsprinzip umgeordnet wird, wird ein "unvorhersehbarer, spontaner Faktor" eingeführt, mit dem neue Bedeutungen und Konzepte enthüllt werden. "Alles geschriebene" besteht nach Burroughs sowieso "nur aus Zerschnittenem".

Tropfen

Mit dem Filter "Tropfen" werden Text und Bilder im Nu zu tropfende Gemälde mit 3D-artigen Tropfen.

Dieser Filter benötigt eine Auswahl, wenn Sie ihn mit einer Hintergrundebene verwenden.

Steuerelemente

Breite
Hiermit wird die Breite der Tropfen geregelt. Größere Werte führen zu weniger, breitere Tropfen.

Maximale Länge
Hiermit wird die Länge der längsten Tropfen geregelt. Andere Tropfen können mit einer kürzeren Länge gezeichnet werden.

Abstand
Hiermit wird der ungefähre horizontale Abstand zwischen den Tropfen geregelt. Größere Werte führen zu Tropfen, wie weiter auseinander sind.

Zuspitzen
Hiermit wird geregelt, um wieviel die Tropfen beim Herabfallen dünner werden. Größere Werte führen zu einer größeren Verdünnung.

Kleckern
Hiermit wird geregelt, um wieviel die Breite der Tropfen variiert. Größere Werte führen zu mehr Variation und zu zerbrochenem Abtropfen.

Zufällige Plazierung
Steuert den Zufälligkeitsaspekt dieses Filters, so daß Sie Effekte mit Zufallselementen mühelos reproduzieren können.

Register "Beleuchtung"

Lichtstärke
Hiermit wird die Stärke der dreidimensionalen Beleuchtungseffekte geregelt. Größere Werte führen zu einem ausgeprägteren 3D-Effekt.

Lichtdeckung
Hiermit wird die Größe des Bereichs der einzelnen Tropfen geregelt, der dreidimensional erscheint. Größere Werte führen zu einem ausgeprägteren 3D-Effekt.

Lichtrichtung
Hiermit wird die Richtung geregelt, aus der das Licht auf Ihre Auswahl fällt. Die Richtung kann geändert werden, indem Sie innerhalb des Beleuchtungssteuerfelds klicken und ziehen, oder einen numerischen Wert zwischen 0 und 360 Grad eingeben.

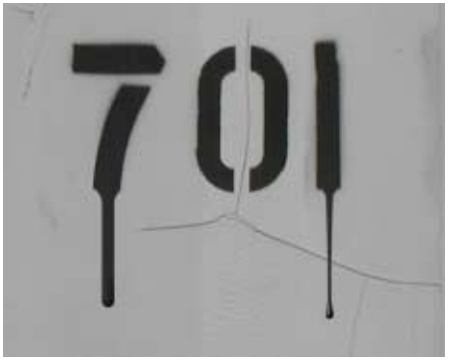
Lichtneigung
Hiermit wird der Winkel geregelt, der zwischen dem Licht und der Seite geformt wird. Die Neigung kann geändert werden, indem Sie innerhalb des Beleuchtungssteuerfelds klicken und ziehen, oder einen numerischen Wert zwischen 0 und 90 Grad eingeben.

Höhepunkthelligkeit
Hiermit wird die Stärke der glänzenden Höhepunkte geregelt, die auf Bereiche erscheinen, die dem Licht gegenüber stehen; mit größeren Werten wird die Stärke erhöht.

Höhepunktgröße
Hiermit wird die Größe der glänzenden Höhepunkte geregelt, die auf Bereiche erscheinen, die dem Licht gegenüber stehen; größere Werte führen zu größeren Höhepunkten.

Höhepunktfarbe
Hiermit wird die Farbe eines beliebigen glänzenden Höhepunkts geregelt, die Ihrem Tropfen hinzugefügt wird. Sie können eine beliebige Farbe für die Höhepunkte auswählen. Mit einem Klick auf das linke Kästchen wird die Farbauswahl aufgerufen, die Sie in Ihrem Grafikprogramm ausgewählt haben. Mit einem Klick auf eines der nächsten zwei Kästchen werden die vorher ausgewählten Vordergrund- und Hintergrundfarben aufgerufen. Mit einem Klick auf das Pipettenwerkzeug können Sie eine beliebige Farbe im Vorschaubild auswählen, indem Sie auf die Farbe klicken.

Schattenfarbe
Hiermit wird die Farbe der Schatten um die Tropfen geregelt. Siehe "Höhepunktfarbe".



Im linken Tropfen wird ein niedriger Wert für Zuspitzen verwendet; im rechten Tropfen wird dagegen ein großer Wert für Zuspitzen verwendet.

roße Werte für Lichtstärke und Lichtdeckung führen zu Tropfen mit einem sehr starken 3D-Effekt.

"Ist dies ein Gemälde? Ist dies ein Gemälde?" Der abstrakter expressionistischer "Tropfenmaler" Jackson Pollock, als er Zweifel über seine Kunst zu seiner Frau geäußert hat.

Feuer

Residentenbild mit freundlicher Genehmigung der Cryptic Corporation

Mit dem Filter "Feuer" können die verschiedensten feuer- und flammenartigen Effekte schnell und mühelos erstellt werden. Dieser Filter enthält auch einen Farbgradienteneditor, mit dem Benutzer ihre eigenen Farbdesigns auswählen können.

Dieser Filter benötigt eine Auswahl, wenn Sie ihn mit einer Hintergrundebene verwenden.

Steuerelemente

Richtung
Hiermit wird die Richtung geregelt, in der die Flammen sich von der Auswahl hinweg bewegen. Verwenden Sie den kreisförmigen Schieberegler oder geben Sie einen numerischen Wert zwischen 0 und 360 Grad ein.

Säulenlänge
Hiermit wird die Länge des gesamten Flammeneffekts geregelt. Größere Werte führen zu längere Flammen.

Flammenbreite
CHiermit wird die durchschnittliche Breite der einzelnen Flammen geregelt. Größere Werte führen zu breiteren Flammen.

Seitenzuspitzung
Hiermit wird geregelt, um wieviel das Feuer schmaler wird, wenn es von der Auswahl hinweg geht. Größere Werte führen zu einer stärkeren Zuspitzung.

Bewegung
Fügt den einzelnen Flammen zufallsmäßige Kurven hinzu. Größere Werte führen zu mehr Kurven.

Dichtere Flammen
Wenn dieses Kästchen markiert wird, werden weitere einzelne Flammen für einen volleren Effekt gerendert.

Von der Fernen Seite anfangen
Wenn dieses Kästchen markiert wird, starten die Flammen von der Auswahlkante gegenüber der Richtung der Flammen.

Nur außerhalb der Auswahl zeichnen
Wenn dieses Kästchen markiert ist, erscheint das Feuer nur außerhalb der Auswahl. "Nur außerhalb der Auswahl zeichnen" wird abgeblendet und ist nicht verfügbar, wenn die Option "Von der fernen Seite anfangen" markiert ist.

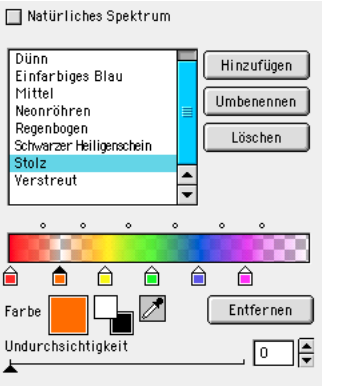
Zufällige Plazierung
Steuert den Zufälligkeitsaspekt dieses Filters, so daß Sie Effekte mit Zufallselementen mühelos reproduzieren können.

Ein weicherer Effekt kann erreicht werden, indem Sie die Auswahl federn, bevor Sie den Filter "Feuer" anwenden.

Register "Farbe"

Natürliches Spektrum
Wenn dieses Kästchen markiert ist, wird ein realistisches Feuer mit den Farben orange, gelb und weiß hergestellt. Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, wird der unten beschriebene Farbgradienteneditor aktiviert.

Verwendung des Farbgradienteneditors (Beziehen Sie sich auf Seite 90 für Farbbeispiele)



Einen Gradienten einrichten
Jeder Farbgradient fängt mit dem linken Farbanschlag an. Dieser Anschlag kann nicht verschoben werden, aber neue Farbanschläge können hinzugefügt werden, indem Sie einfach entlang dem unteren Rand des Farbgradientenbereichs klicken.

Bei jedem neuen Farbanschlag, den Sie hinzufügen, erscheint ein weißer Punkt über den Gradientenbereich in der Mitte zwischen dem neuen Anschlag und die daneben liegenden Anschläge. Hiermit wird festgelegt wie die Farbe und Durchsichtigkeit zwischen den Farbanschlägen vermischt wird. Wenn Sie den weißen Punkt anklicken und zu einem Farbanschlag hinzu ziehen, erscheint ein abrupterer Übergang für die Farbe/ Durchsichtigkeit.

Wir haben einige Voreinstellungen mitgeliefert, um diese Funktion zu veranschaulichen. Wählen Sie den Gradienten "Regenbogen" aus der Liste im Gradienteneditor aus. Beachten Sie, wie der Übergang von blau auf rot viel abrupter ist als der Übergang von rot auf gelb. Beachten Sie dann, wie diese Übergänge mit den weißen Punkten über den Gradientenbereich geregelt werden. Experimentieren Sie ruhig hiermit.

Um einen Farbanschlag vom Farbgradienten zu entfernen, klicken Sie ihn an, um ihn

Wenn verschiedene Salze verbrannt werden, werden Flammen mit verschiedenen Farben produziert. Die gelben und orangenen Farben eines typischen Feuers kommen von den Natrium- und Calciumchloriden, die natürlich in Holz gefunden werden. Kupferchlorid produziert blaue Flammen, Kupfersulfat produziert grüne Flammen, Kaliumchlorid produziert violette Flammen und Strontiumchlorid produziert rote Flammen. Um Holz zu produzieren, das mit ungewöhnlichen Farben brennt, kaufen Sie die entsprechenden Salze und lösen Sie diese in Wasser auf. Lassen Sie das Holz für ein oder zwei Tage in diesem Wasser einsaugen, trocknen Sie es gründlich aus, und verbrennen Sie es an einem sicheren Ort. Kinder sollten dies nicht ohne Aufsicht eines Erwachsenen tun.

hervorzuheben, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Entfernen," oder ziehen Sie den Farbanschlag einfach vom unteren Teil der Farbgradientenleiste weg. Farbgradienten werden durch die Entfernung von Farbanschlägen vereinfacht.

Farben auswählen

Die Farbe eines beliebigen Farbanschlags kann geändert werden, indem Sie ihn einmal anklicken, um ihn hervorzuheben, und dann den Regler "Farbe" unten im Dialogfeld verwenden, um die Farbauswahl (linker Kasten) oder Ihre Vordergrund- oder Hintergrundfarbe auszuwählen. Sie können auch das Pipettenwerkzeug verwenden, um eine beliebige Farbe von innerhalb Ihres Vorschaufensters auszuwählen.

Undurchsichtigkeit einstellen

Sie können die Undurchsichtigkeit eines beliebigen Farbanschlags ändern, indem Sie ihn einmal anklicken, um ihn hervorzuheben, und dann den Regler "Undurchsichtigkeit" verwenden, um die Durchsichtigkeit dieses Farbanschlags zu ändern.

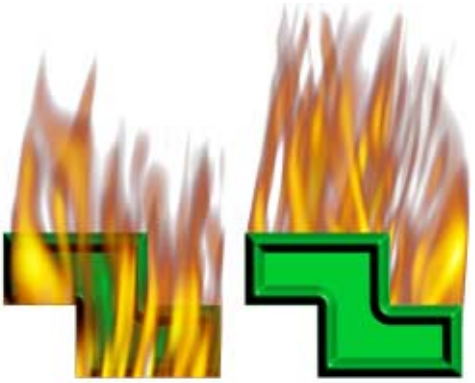
Wenn der äußere Rand Ihrer Flamme zu genau definiert erscheint, können Sie den rechten Farbanschlag vom Rand des Gradientenbereichs wegziehen. Hiermit wird ein weniger harter Übergang produziert.

Hinweis: Die Regler "Farbe" und "Undurchsichtigkeit" wurden zur präzisen Steuerung Ihres Gradienten entwickelt, und arbeiten somit nur mit dem hervorgehobenen Farbanschlag. Um die Farbe oder Undurchsichtigkeit eines anderen Farbanschlags einzustellen, klicken Sie einmal auf den entsprechenden Farbanschlag, um ihn hervorzuheben.

Wenn Sie jemals meinen, daß der aktuelle Farbgradient zu komplex geworden ist, können Sie den Filter mit der Taste F5 auf eine einfache Standardeinstellung zurückstellen. Vergessen Sie auch nicht, daß Sie Aktionen unbegrenzt oft mit dem Befehl "Rückgängig" im Menü "Bearbeiten" oder mit der Tastenkombination Strg-Z rückgängig machen können.

Flammenbreite auf niedrig (links) und mittel (rechts) eingestellt. Eine große Flammenbreite führt zu weniger Flammen, die jedoch breiter sind.

Seitenzuspitzung auf hoch (links) und niedrig (rechts) eingestellt. Beachten Sie, wie die Flammen bei Verwendung der Seitenzuspitzung oben schlanker werden.



Durch Auswahl der Option "Von der Fernen Seite anfangen" (links) werden die Flammen ab der Seite gegenüber der Richtung der Flammen gezeichnet. Rechts wird der gleicher Effekt mit "Von der Fernen Seite anfangen" ausgeschaltet abgebildet.

Links wurde die Option "Nur außerhalb der Auswahl zeichnen" eingeschaltet; kein Teil der Auswahl wird mit den Flammen verdeckt. Die Option "Nur außerhalb der Auswahl zeichnen" ist rechts ausgeschaltet, und die Flammen können Teile der Auswahl verdecken.

Pelz

Mit dem Filter "Pelz" können die verschiedensten Fell- und Haareffekte erstellt werden: verschwommene Texturen, wellige Locken, lange Strähnen und viele weitere Effekte.

Für ein sehr dichtes Fell wenden Sie den Filter mehrmals an, wobei Sie die Richtung und Länge jedesmal leicht variieren und eine andere Zufällige Plazierung verwenden.

Steuerelemente

Richtung
Hiermit wird die Richtung geregelt, in der die Haare wachsen. Verwenden Sie den kreisförmigen Regler oder geben Sie einen numerischen Wert zwischen 0 und 360 Grad ein.

Dichte
Hiermit wird die Dichte der Haarsträhnen geregelt. Mit größeren Werten wird mehr Haar erstellt.

Lockengröße
Hiermit wird die Größe der Locken im Haar geregelt. Mit größeren Werten werden größere Locken erstellt.

Lockigkeit
Hiermit wird die Menge der Haarlocken geregelt. Größere Werte führen zu lockigerem Haar. Hinweis: Wenn die Lockigkeit sehr niedrig ist, führen Änderungen zur Lockengröße möglicherweise nicht zu einem erkennbaren Effekt.

Länge
Hiermit wird die Länge der Haare geregelt. Größere Werte führen zu längeren Haaren.

Nur innerhalb der Auswahl zeichnen
Wenn dieses Kästchen markiert ist, erscheint das Fell nur innerhalb der Auswahl.

Haare gleichmäßig färben
Wenn dieses Kästchen markiert ist, werden die Haare nur mit einer Farbe erstellt. Durch Markierung dieses Kästchens wird das Steuerelement "Haarfarbe" aktiviert.

Haarfarbe
Wählen Sie eine beliebige Farbe für das Haar aus. Mit einem Klick auf das linke Kästchen wird die Farbauswahl aufgerufen, die Sie in Ihrem Grafikprogramm ausgewählt haben. Mit einem Klick auf eines der nächsten zwei Kästchen werden die vorher ausgewählten Vordergrund- und Hintergrundfarben aufgerufen. Mit einem Klick auf das Pipettenwerkzeug können Sie eine beliebige Farbe im Vorschaubild auswählen, indem Sie auf die Farbe klicken.

Nahtlose Verschachtelung
Markieren Sie dieses Kästchen, um ein nahtloses, sich wiederholendes Muster zu erstellen.

Beziehen Sie sich auf den besonderen Abschnitt auf Seite 14 für Anweisungen zur Erstellung einer nahtlosen Verschachtelung.

Zufällige Plazierung
Steuert den Zufälligkeitsaspekt dieses Filters, so daß Sie Effekte mit Zufallselementen mühelos reproduzieren können.

Register "Beleuchtung"

Richtung
Hiermit wird die Richtung geregelt, aus der das Licht auf Ihre Auswahl fällt. Die Richtung kann geändert werden, indem Sie innerhalb des Beleuchtungssteuerfelds klicken und ziehen, oder einen numerischen Wert zwischen 0 und 360 Grad eingeben.

Höhepunkthelligkeit
Hiermit wird die Stärke der glänzenden Höhepunkte geregelt, die auf Bereiche erscheinen, die dem Licht gegenüber stehen; mit größeren Werten wird die Stärke erhöht.

Höhepunktfarbe
Wählen Sie eine beliebige Farbe für die glänzenden Höhepunkte aus. Siehe "Haarfarbe".

Die linke Seite dieses Pelzes wurde mit einem Hohen Wert für Dichte, einer mittleren Lockengröße und einer kurzen Länge erstellt. Bei der rechten Seite wurden die gleichen Einstellungen verwendet, ausgenommen, daß ein größerer Wert für die Länge verwendet wurde. Der Filter "Pelz" wurde auf dieser Seite zweimal angewendet, und zwar jedes Mal mit einer etwas anderen Richtung und einer neuen Zufälligen Plazierung, um einen dickeren Felleffekt zu produzieren.

Oben: Sehr niedriger Wert für Lockengröße und sehr großer Wert für Lockigkeit.

Oben: Die gleichen Einstellungen, jedoch mit einer großen Lockengröße.

And now I'm calling out for soft things / Something soft when times get hard
Now I'm calling out for soft things / When something calls you / You'll know what to do
(lyrics reprinted by permission of Jerry Casale and Mark Mothersbaugh, Devo)

Glas

Mit dem Filter "Glas" wird eine Schicht mit klarem oder gefärbtem Glas über Ihre Auswahl erstellt. Der Glaseffekt wird erzielt, indem drei physikalische Effekte simuliert werden; Brechung, Lichtfilterung und Lichtspiegelung. Diese Effekte werden mit den Schiebereglern Brechung, Farbe und Undurchsichtigkeit, bzw. Höhepunkt und Lichtrichtung geregelt.

Dieser Filter wird am besten bei großen, einfachen Auswahlen eingesetzt, die nicht mit einer einfarbigen Farbe gefüllt sind. Versuchen Sie den Filter "Glas" mit dem Rechteck- und Ellipse-Auswahlwerkzeug.

Steuerelemente

Abrundungsbreite
Hiermit wird die Breite der Abrundung am Rand des Glases geregelt. Beachten Sie, daß die Lichtbrechung in den abgerundeten Bereichen des Effekts stattfinden wird.

Glätte
Hiermit wird geregelt, wie glatt oder gerippt die Abrundung und das Glas erscheinen wird. Größere Werte führen zu einer glatteren Abrundung.

Abrundungsplazierung
Ein Klick auf "Innerhalb der Auswahl" hat zur Folge, daß die Abrundung innerhalb der Auswahl erscheinen wird. Klicken Sie auf "Außerhalb der Auswahl", wenn Sie wollen, daß die Abrundung auf den Bereich außerhalb des Rands der Auswahl angewendet wird.

Kantenschwärzung
Hiermit wird der Rand des Glaseffekts aufgehellt oder verdunkelt. Der Schieberegler reicht von -100 bis +100; mit negativen Werten wird der Rand des Glases aufgehellt, und mit positiven Werten wird er verdunkelt.

Gradientenschattierung
Hiermit wird ein schattierender, von dunkel bis hell reichender Gradient innerhalb des Glases entlang der Richtung hinzugefügt, den Sie mit dem Schieberegler "Richtung" im Register "Beleuchtung" (siehe unten) eingestellt haben.

Brechung
Hiermit wird geregelt, in wie weit Ihre Auswahl vom darüberliegenden Glas verzerrt wird. Beachten Sie, daß die Verzerrung unter den abgerundeten Bereichen des Glases am deutlichsten ist. Versuchen Sie, die Abrundungsbreite zu erhöhen, wenn Sie die gewünschte Verzerrung mit einem großen Wert nicht erhalten. Die Brechung funktioniert nur bei Objekten auf der gleichen Ebene wie der Glaseffekt.

Undurchsichtigkeit
Hiermit wird geregelt, wieviel Licht nicht durch das Glas hindurchgelassen wird. Kleinere Werte führen zu einem transparenteren Glas; größere Werte führen zu einem weniger durchsichtigen Glas, mit dem darunterliegenden Ebenen blockiert werden.

Abtönung
Hiermit wird geregelt, um wieviel das Licht von der Glasfarbe gefärbt wird, wenn es durch das Glas hindurch geht. Größere Werte führen zu einer deutlicheren Abtönung des Glases.

Glasfarbe
Wählen Sie eine beliebige Farbe zur Abtönung des Glases aus. Mit einem Klick auf das linke Kästchen wird die Farbauswahl aufgerufen, die Sie in Ihrem Grafikprogramm ausgewählt haben. Mit einem Klick auf eines der nächsten zwei Kästchen werden die vorher ausgewählten Vordergrund- und Hintergrundfarben aufgerufen. Mit einem Klick auf das Pipettenwerkzeug können Sie eine beliebige Farbe im Vorschaubild auswählen, indem Sie auf die Farbe klicken.

Register "Beleuchtung"

Richtung
Hiermit wird die Richtung geregelt, aus der das Licht auf Ihre Auswahl fällt. Die Richtung kann geändert werden, indem Sie innerhalb des Beleuchtungssteuerfelds klicken und ziehen, oder einen numerischen Wert zwischen 0 und 360 Grad eingeben.

Neigung
Hiermit wird der Winkel geregelt, der zwischen dem Licht und der Seite geformt wird. Die Neigung kann geändert werden, indem Sie innerhalb des Beleuchtungssteuerfelds klicken und ziehen, oder einen numerischen Wert zwischen 0 und 90 Grad eingeben.

Höhepunkthelligkeit
Hiermit wird die Stärke der glänzenden Höhepunkte geregelt, die auf Bereiche erscheinen, die dem Licht gegenüber stehen; mit größeren Werten wird die Stärke erhöht.

Höhepunktgröße
Hiermit wird die Größe der glänzenden Höhepunkte geregelt, die auf Bereiche erscheinen, die dem Licht gegenüber stehen; größere Werte führen zu größeren Höhepunkten.

Höhepunktfarbe
Wählen Sie eine beliebige Farbe für die glänzenden Höhepunkte aus, die der Abrundung um den Glaseffekt hinzugefügt werden. Beziehen Sie sich für weitere Informationen auf "Glasfarbe".

Wogendicke
Hiermit wird die Dicke der Klumpen im Glaseffekt geregelt. Größere Werte führen zu einem stärkeren, welligeren Effekt.

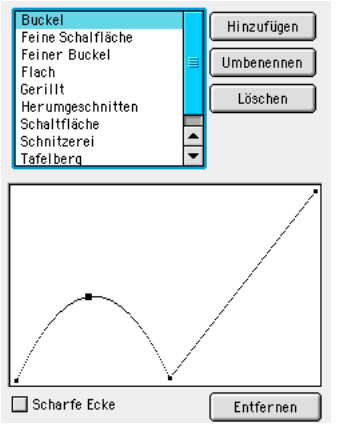
Wogenbreite
Hiermit wird die Breite der Klumpen in der Oberfläche geregelt. Größere Werte führen zu breiteren Wogen.

Streng wissenschaftlich gesehen ist Glas weder flüssig noch fest. Glasmoleküle sind wie bei einer Flüssigkeit zufallsmäßig angeordnet. Wie bei einem Feststoff bleiben die Glasmoleküle jedoch unbeweglich. Wissenschaftler haben bei diesem Kategorisierungsdilemma eine neue Kategorie erstellt, um Materialien mit glasartigen Eigenschaften zu beschreiben: glasartige Substanzen. Einige Wissenschaftler betrachten glasartige Substanzen als eine vierte Form, die mit Flüssigkeiten, Feststoffen und Gasen gleichzustellen ist.

Zufällige Plazierung
Steuert den Zufälligkeitsaspekt dieses Filters, so daß Sie Effekte mit Zufallselementen mühelos reproduzieren können.

Register "Abrundungsprofil"

Mit diesem Register können Sie die Form der Abrundung, von der Seite aus gesehen, direkt steuern. Diese Register enthält eine Liste der gespeicherten Profile, ein Profilbearbeitungsfenster, und ein Dialogfeld "Scharfe Ecke" (siehe nächste Seite).



Die Verwendung der Liste der gespeicherten Abrundungsprofile
Der Abrundungsprofileditor enthält eine Gruppe von gespeicherten Profilen, mit denen Sie experimentieren können. Wir empfehlen, daß Sie sich die in der Liste enthaltenen Profile ansehen, um zu sehen, wie sie sich auf ein Vorschaubild auswirken.

Sie können Ihre eigenen Abrundungsprofile erstellen und speichern. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche "Hinzufügen," um ein Profil der Liste hinzuzufügen. Sie werden aufgefordert, das aktuelle Abrundungsprofil zu benennen. Klicken Sie auf "OK," und das neue Profil erscheint jetzt jedes Mal, wenn Sie den Abrundungsprofileditor in diesem Filter öffnen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Umbenennen," um einem Profil einen neuen Namen zu geben.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Löschen," um ein Profil aus der Liste zu löschen.

Die Funktion "Rückgängig" hat nach dem Hinzufügen, Umbenennen oder Löschen von Abrundungsprofilen keine Wirkung. Mit dem Löschen eines Abrundungsprofils wird das Profil unwiederrufbar gelöscht, also seien Sie sicher, daß Sie es auch wirklich löschen wollen, bevor Sie dies tun.

Das Abrundungsprofil formen
Unterhalb der Liste der Profilnamen erscheint das aktuelle Abrundungsprofil. Geben Sie der Abrundung ihre Form, indem Sie entlang des Profils klicken, um einen neuen Steuerpunkt hinzuzufügen, und ziehen Sie dann den Punkt, um die gewünschte Form zu erstellen. Der Editor zeichnet dann die einfachste Kurve, die in den von Ihnen hinzugefügten Punkten paßt.

Um einen Steuerpunkt aus dem Abrundungsprofil zu entfernen, markieren Sie den Steuerpunkt, indem Sie ihn anklicken, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Entfernen," oder ziehen Sie den Punkt einfach aus den Abrundungsprofilkasten. Durch die Entfernung von Steuerpunkten wird das Abrundungsprofil vereinfacht.

Scharfe Ecke
Durch Markierung dieses Kontrollkästchens wird die Form des Profils am markierten Steuerpunkt geändert. Jeder Steuerpunkt kann entweder eine glatte Kurve oder eine scharfe Ecke formen.

Wenn Sie jemals meinen, daß das aktuelle Abrundungsprofil zu komplex geworden ist, können Sie den Filter mit der Taste F5 auf eine einfache Standardeinstellung zurückstellen. Vergessen Sie auch nicht, daß Sie Aktionen unbegrenzt oft mit dem Befehl "Rückgängig" im Menü "Bearbeiten" oder mit der Tastenkombination Strg-Z rückgängig machen können.

Beziehen Sie sich für detaillierte Beispiele von verschiedenen Abrundungsprofilen und deren Wirkung auf ein Bild auf die Seiten 24-25 im Kapitel zum Filter "Abrundungsbosse".

Das oben abgebildete Glas wurde mit dem Profil "Mehrfache Abrundungen" im Register "Abrundungsprofil" im Filter "Glas" erstellt. Abrundungsbreite 0,58, Kantenschwärzung 3, Brechung 87, Undurchsichtigkeit 0, Abtönung 24 und eine sehr leichte Aquamarin-Abtönungsfarbe. Der Filter wurde auf eine leere, kreisförmige Auswahl angewendet.

Die Brechung findet unter abgerundeten Bereichen des Glases statt. Versuchen Sie, die Abrundungsbreite zu erhöhen oder experimentieren Sie mit einem anderen Abrundungsprofil, wenn Sie die gewünschte Verzerrung nicht sehen. Dieser Effekt wurde mit dem Profil "Herumgeschnitten" und einer Abrundungsbreite von 0,23 und mit einer sehr leichten roten Abtönung erstellt.

Solide glasartige Effekte können mit einer hohen Undurchsichtigkeit und Abtönungsfarbe erreicht werden.

Mit großen Werten für Kantenschwärzung und Gradientenschattierung können Glaseffekte starker betont werden. Beachten Sie, wie der Gradient von der oberen linken Seite des Ovales zur unteren rechten Seite von dunkel auf hell übergeht. Die Gradientenschattierung wird die Richtung folgen, die Sie mit dem Schieberegler "Lichtrichtung" im Register "Beleuchtung" eingestellt haben.

Gradientenschimmer

Mit dem Filter "Gradientenschimmer" können die verschiedensten realistischen Schimmereffekte, inklusive komplexe Farbgradienten, um den äußeren Rand einer Auswahl erstellt werden.

Dieser Filter benötigt eine Auswahl, wenn Sie ihn mit einer Hintergrundebene verwenden.

Steuerelemente

Breite des Schimmers
Hiermit wird geregelt, in wie weit sich der Schimmer vom Rand Ihrer Auswahl erstreckt; größere Werte führen zu einem breiteren Schimmer.

Sanfte Ecken
Wenn dieses Kästchen markiert ist, wird ein sehr zerstreutes Schimmern mit sanfteren Ecken um winkelartige Auswahlen erstellt.

Insgesamte Undurchsichtigkeit
Hiermit wird die Undurchsichtigkeit des gesamten Schimmereffekts geregelt. Kleinere Werte führen zu einem transparenteren Schimmer; größere Werte führen zu einem festeren, undurchsichtigeren Schimmer.

Nur außerhalb der Auswahl zeichnen
Wenn dieses Kästchen markiert ist, erscheint der Schimmer nur außerhalb der Auswahl. Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, kann der Schimmer die ganze Auswahl ausfüllen.

Register "Farbe"

Verwendung des Farbgradienteneditors (Beziehen Sie sich auf Seite 89 für Farbbeispiele)

Einen Gradienten einrichten

Jeder Farbgradient fängt mit dem linken Farbanschlag an. Dieser Anschlag kann nicht verschoben werden, aber neue Farbanschläge können hinzugefügt werden, indem Sie einfach entlang dem unteren Rand des Farbgradientenbereichs klicken.

Bei jedem neuen Farbanschlag, den Sie hinzufügen, erscheint ein weißer Punkt über den Gradientenbereich in der Mitte zwischen dem neuen Anschlag und die daneben liegenden Anschläge. Hiermit wird festgelegt wie die Farbe und Durchsichtigkeit zwischen den Farbanschlägen vermischt wird. Wenn Sie den weißen Punkt anklicken und zu einem Farbanschlag hinzu ziehen, erscheint ein abrupterer Übergang für die Farbe/ Durchsichtigkeit.

Wir haben einige Voreinstellungen mitgeliefert, um diese Funktion zu veranschaulichen. Wählen Sie den Gradienten "Regenbogen" aus der Liste im Gradienteneditor aus. Beachten Sie, wie der Übergang von blau auf rot viel abrupter ist als der Übergang von rot auf gelb. Beachten Sie dann, wie diese Übergänge mit den weißen Punkten über den Gradientenbereich geregelt werden. Experimentieren Sie ruhig hiermit.

Um einen Farbanschlag vom Farbgradienten zu entfernen, klicken Sie ihn an, um ihn hervorzuheben, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Entfernen," oder ziehen Sie den Farbanschlag einfach vom unteren Teil der Farbgradientenleiste weg. Farbgradienten werden durch die Entfernung von Farbanschlägen vereinfacht.

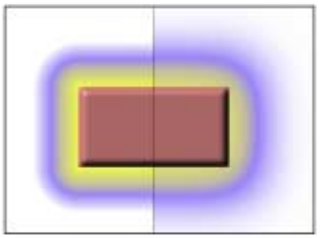
Farben auswählen

Die Farbe eines beliebigen Farbanschlags kann geändert werden, indem Sie ihn einmal anklicken, um ihn hervorzuheben, und dann den Regler "Farbe" unten im Dialogfeld verwenden, um die Farbauswahl (linker Kasten) oder Ihre Vordergrund- oder Hintergrundfarbe auszuwählen. Sie können auch das Pipettenwerkzeug verwenden, um eine beliebige Farbe von innerhalb Ihres Vorschaufensters auszuwählen.

Undurchsichtigkeit einstellen

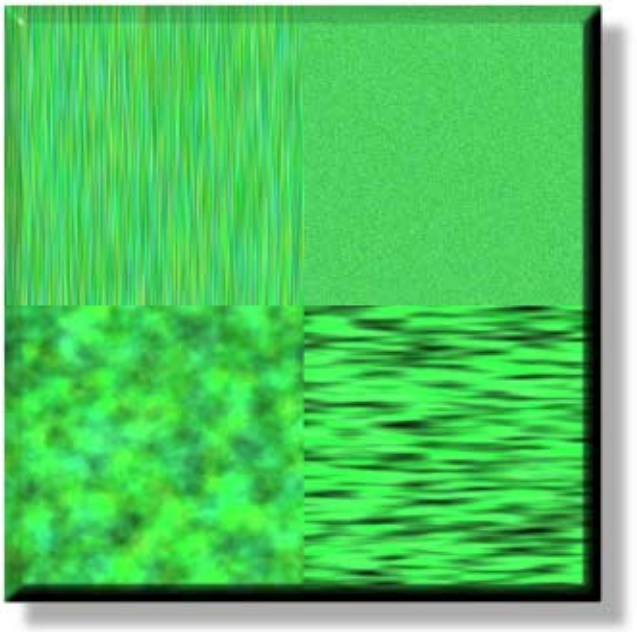
Sie können die Undurchsichtigkeit eines beliebigen Farbanschlags ändern, indem Sie ihn einmal anklicken, um ihn hervorzuheben, und dann den Regler "Undurchsichtigkeit" verwenden, um die Durchsichtigkeit dieses Farbanschlags zu ändern.

Wenn Sie jemals meinen, daß der aktuelle Farbgradient zu komplex geworden ist, können Sie den Filter mit der Taste F5 auf eine einfache Standardeinstellung zurückstellen. Vergessen Sie auch nicht, daß Sie Aktionen unbegrenzt oft mit dem Befehl "Rückgängig" im Menü "Bearbeiten" oder mit der Tastenkombination Strg-Z rückgängig machen können.



Der Schieberegler "Sanfte Ecken" auf eine niedrige Einstellung (links) und auf eine mittlere Einstellung (rechts) eingestellt.

HSB-Rauschen



Mit dem Filter "HSB-Rauschen" können Sie einer Auswahl visuelles Rauschen hinzufügen, indem Sie den Farbton, die Sättigung, die Helligkeit und andere Werte variieren. Rauschen ist zur Hinzufügung einer Textur zu einer Auswahl hilfreich, wodurch die Auswahl interessanter und natürlicher erscheinen kann.

Dieser Filter kann nur im RGB-Modus eingesetzt werden.

Beziehen Sie sich für Farbbeispiele des Filters "HSB-Rauschen" im Einsatz auf Seite 94•2.

Steuerelemente

Farbtonvariation
Hiermit wird der Variationsbereich des Farbtons geregelt. Größere Werte führen zu einem farbigeren Effekt.

Sättigungsvariation
Hiermit wird der Variationsbereich der Sättigung geregelt. Größere Werte führen zu einem breiteren Bereich in der Sättigung der Farben im Rauschen.

Helligkeitsvariation
Hiermit wird der Variationsbereich der Sättigung geregelt. Größere Werte führen zu einem breiteren Bereich in der Helligkeit der Farben im Rauschen.

Undurchsichtigkeitsvariation
Hiermit wird der Variationsbereich der Undurchsichtigkeit des Rauschens geregelt.

Größere Werte führen zu einem breiteren Bereich der undurchsichtigen und durchsichtigen Klumpen im Rauschen. Hinweis: Variationen in der Undurchsichtigkeit sind nicht sichtbar wenn Sie mit einer Hintergrundebene arbeiten, da keine weitere Ebene unter dem Hintergrund vorhanden ist. An einer Auswahl in einer Ebene angewandtes, transparentes Rauschen führt zu zufällig plazierte, halbtransparente Flecken.

Klumpenbreite
Hiermit wird die horizontale Größe der Flecken im Rauschen geregelt. Größere Werte führen zu breitere Rauschflecken.

Klumpenhöhe
Hiermit wird die vertikale Größe der Flecken im Rauschen geregelt. Größere Werte führen zu längere Rauschflecken.

Muster
Wählen Sie eines von drei Muster für das Rauschen aus:

Glatte Klumpen - hiermit wird glattes, klumpiges Rauschen produziert

Glattes Fraktal - hiermit wird ein natürlicheres Rauschen mit Fraktaldetail auf vielen verschiedenen Ebenen erstellt

Zerknittertes Fraktal - hiermit wird Fraktaldetail mit scharfen Kanten und sichtbaren Linien um den Bereichen des Rauschens erstellt

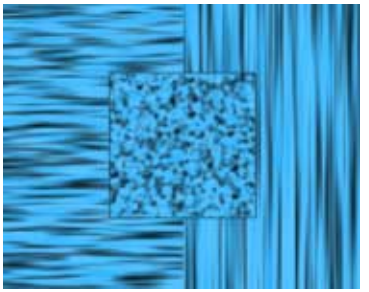
Fraktalrauheit
Durch Auswahl der Muster "Glattes Fraktal" oder "Zerknittertes Fraktal" wird dieser Schieberegler aktiviert, mit dem geregelt wird, wieviel Detail in den Fraktalmustern vorhanden ist. Größere Werte führen zu einer rauheren, detaillierteren Erscheinung, das für natürliche Texturen hilfreich ist.

Experimentieren Sie mit diesen drei Mustern, um das richtige Muster für den gewünschten Effekt zu finden!

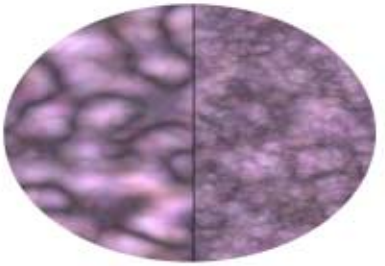
Nahtlose Verschachtelung
Markieren Sie dieses Kästchen, um ein nahtloses, sich wiederholendes Muster zu erstellen.

Beziehen Sie sich auf den besonderen Abschnitt auf Seite 14 für Anweisungen zur Erstellung einer nahtlosen Verschachtelung für Ihre Webseiten, für das Hintergrundbild für Ihren Computer, oder zum Importieren als eine Struktur in einer 3D-Anwendung.

Zufällige Plazierung
Steuert den Zufälligkeitsaspekt dieses Filters, so daß Sie Effekte mit Zufallselementen mühelos reproduzieren können.



Ein horizontaler Rauscheffekt wird durch Verwendung einer Klumpenbreite, die größer als die Klumpenhöhe ist (Links), erreicht. Ein vertikaler Rauscheffekt wird durch Verwendung einer Klumpenhöhe, die größer als die Klumpenbreite ist (Rechts), erreicht. Desto größer der Unterschied zwischen den zwei Einstellungen ist, desto ausgeprägter wird der Richtungseffekt sein. Das Richtungselement wird durch Verwendung des gleichen Werts für Breite und Höhe erreicht (Mitte).



Links: Verwendung der Option "Zerknittertes Fraktal" mit einer niedrigen Einstellung von 7 für die Fraktalrauheit. Rechts: Zerknittertes Fraktal mit einer Fraktalrauheitseinstellung von 87.

Im Manifest von 1913 namens "Die Kunst der Geräusche" hat der Italienischer Futurist Luigi Russolo eine neue, aus "dissonante, merkwürdige und harte Töne" produzierte Musik gefordert. Er hat die Geräusche der modernen Industriestadt gelobt, und Musiker aufgefordert, sich auf "dem Zittern von Ventilen, dem Hin- und Hergang von Kolben, dem Heulen von mechanischen Sägen, dem Ruckeln der Straßenbahn auf seinen Schienen, dem Rauschen von Gardinen und Flaggen" einzustellen. Russolo hat seine eigenen, "intonarumori" (Geräuschintonierer) genannten Musikinstrumente, mit Namen wie Berster, Plätscherer, Pfeifer, Knisterer, Heuler, Kratzer und Summer gebaut.

Wackel

Mit dem Filter "Wackel" wird eine leistungsstarke, auf Blasenbildung mit zufallsmäßiger Plazierung basierende Verzerrung produziert. Im Gegensatz zu den Verzerrungsfiltern in Photoshop basiert "Wackel" nicht auf ein Wellenmuster oder um eine einzige Achse. Statt dessen wird mit "Wackel" eine organischere Verzerrung produziert, die zu einer Auswahl führt, die aufblasend, gelatineartig oder sogar auch zerborsten erscheint.

Steuerelemente

Bewegungsart
Wählen Sie aus drei verschiedenen Krümmungsarten aus: Blasen, Brownsche Bewegung oder Turbulenz. Mit Blasen werden glattere Verzerrungen erstellt, während mit der Brownschen Bewegung und mit Turbulenz belebtere und schärfere Ergebnisse produziert werden.

Blasengröße
Hiermit wird der Abstand bzw. die Frequenz der Krümmungsdefekte gesteuert. Größere Werte führen zu einer kleineren Anzahl von größeren Krümmungen.

Krümmungsgrad
Hiermit wird das Ausmaß der Verzerrung in jedem Krümmungsdefekt geregelt. Mit größeren Werten wird die Verzerrung gesteigert.

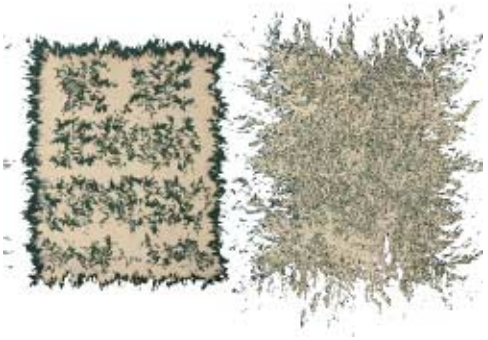
Verdrehung
Hiermit wird das Ausmaß der Verdrehung geregelt, die der Verzerrung hinzugefügt wird. Größere Werte führen zu einem verdrehteren

Effekt.

Nahtlose Verschachtelung
Markieren Sie dieses Kästchen, um ein nahtloses, sich wiederholendes Muster zu erstellen.

Beziehen Sie sich auf den besonderen Abschnitt auf Seite 14 für Anweisungen zur Erstellung einer nahtlosen Verschachtelung für Ihre Webseiten, für das Hintergrundbild für Ihren Computer, oder zum Importieren als eine Struktur in einer 3D-Anwendung.

Zufällige Plazierung
Steuert den Zufälligkeitsaspekt dieses Filters, so daß Sie Effekte mit Zufallselementen mühelos reproduzieren können.



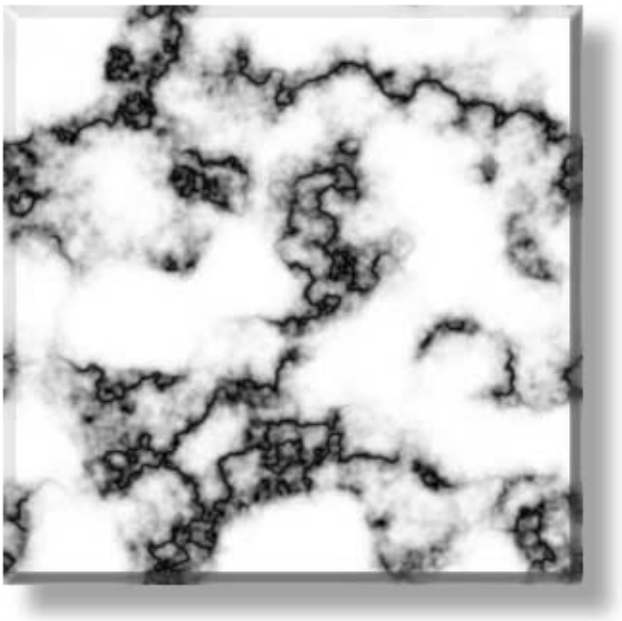
Mit der Bewegungsart "Turbulenz" wird eine weit belebtere Verzerrung erstellt. Links: Mittlere Blasengröße und hohe Verdrehung. Rechts: Mit hohen Werten für "Verdrehung" unter Verwendung von "Turbulenz" wird ein zerborstener Effekt erstellt.

Links wird mit einer niedrigen Blasengröße (0,16 Zoll) ein Effekt mit einer sehr starken Verzerrung produziert. In der Abbildung auf der rechten Seite führt eine große Blasengröße (1,29 Zoll) zu einer sanfteren Verzerrung. Alle anderen Einstellungen werden gleich gehalten: Krümmung 0,27, Verdrehung 30, und die Bewegungsart "Blasen".

Links: Große Blasengröße und große Krümmung mit Verdrehung auf 0 eingestellt. Rechts: Der gleiche Effekt, jedoch mit Verdrehung auf 90 eingestellt. Beachten Sie auch, daß das Bild mit extrem hohen Werten für die Krümmung so weit verzerrt wird, daß Teile des Bilds so erscheinen, als ob sie vom Hauptbild abgebrochen sind.

Gelatin ist eine geschmacklose, klebrige Substanz, die als Verdickungsmittel in Lebensmittel verwendet wird. Gelatin wird üblicherweise produziert, indem Knochen, Sehnen, Knorpel und Haut von Tieren heruntergekocht wird. Gelatinpartikel können ihr Eigengewicht bis zu 5-10 mal in Wasser aufsaugen. Gelatin wurde auch verwendet, um die Mahlzeiten von Astronauten zu beschichten, um im Raumschiff herumfliegende Krümel zu vermeiden.

Marmor



Mit dem Filter "Marmor" werden die verschiedensten realistischen Marmortexturen, mit voller Steuerung der Farbe, Größe und Form des Grundgesteins und der Maserung, erstellt. Mit der Option zur nahtlosen Verschachtelung können Sie im Nu Marmorhintergründe mit glatten Mustern erstellen.

Steuerelemente

Maserungsgröße
Hiermit wird die Größe der Maserungselemente geregelt; größere Werte führen zu einer größeren Maserung.

Maserungsdeckung
Hiermit wird die Länge der Maserung im Marmor gesteuert.

Maserungsdicke
Hiermit wird die Dicke der Maserung des Marmors geregelt; größere Werte führen zu einer dickeren Maserung

Maserungsrauheit
Hiermit wird die Schärfe der Details in der Maserung des Marmors geregelt; kleinere Werte führen zu einer verschwommeneren Maserung

Grundgesteinfarbe
Sie können eine beliebige Farbe für das Gestein auswählen. Mit einem Klick auf das linke Kästchen wird die Farbauswahl aufgerufen, die Sie in Ihrem Grafikprogramm ausgewählt haben. Mit einem Klick auf eines der nächsten zwei Kästchen werden die vorher ausgewählten Vordergrund- und Hintergrundfarben aufgerufen. Mit einem Klick auf das Pipettenwerkzeug

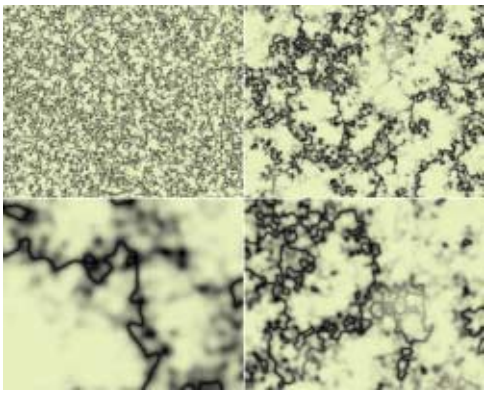
können Sie eine beliebige Farbe im Vorschaubild auswählen, indem Sie auf die Farbe klicken.

Maserungsfarbe
Sie können eine beliebige Farbe für die Maserung auswählen, die durch das Gestein läuft. Siehe "Grundgesteinfarbe".

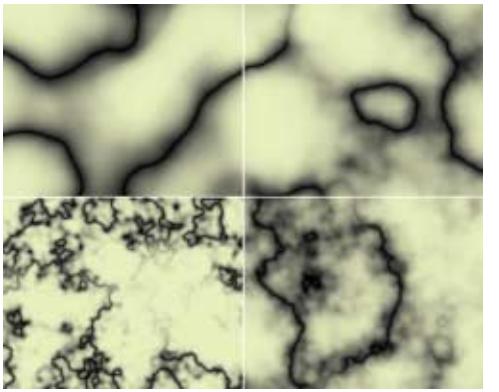
Nahtlose Verschachtelung
Markieren Sie dieses Kästchen, um ein nahtloses, sich wiederholendes Muster zu erstellen.

Beziehen Sie sich auf den besonderen Abschnitt auf Seite 14 für Anweisungen zur Erstellung einer nahtlosen Verschachtelung für Ihre Webseiten, für das Hintergrundbild für Ihren Computer, oder zum Importieren als eine Struktur in einer 3D-Anwendung.

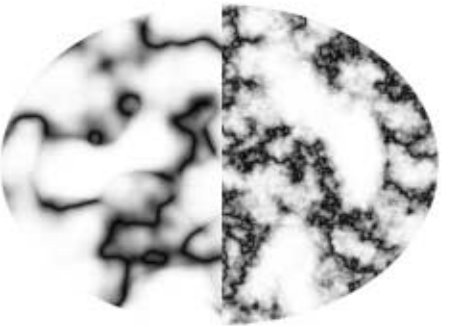
Zufällige Plazierung
Steuert den Zufälligkeitsaspekt dieses Filters, so daß Sie Effekte mit Zufallselementen mühelos reproduzieren können.



Im Uhrzeigersinn von oben links wird die Maserungsgröße erhöht, ohne die anderen Schieberegler zu ändern.



Im Uhrzeigersinn von oben links wird die Maserungsrauheit erhöht, ohne die anderen Schieberegler zu ändern.



Maserungsrauheit auf 8 (links) und auf 80 (rechts) eingestellt. Die anderen Schieberegler wurden nicht geändert.

Marmor wird geformt, wenn Kalksteinablagerungen starker Hitze und starkem Druck ausgesetzt werden. Roter, grüner, gelber und schwarzer Marmor kommen alle natürlich vor. Die Maserung, die gelegentlich in Marmor gefunden wird, wird geformt, wenn das Grundgestein durch Bewegungen der Erde zerbrochen wird, und die resultierenden Spalte mit Kalkspat gefüllt werden, wodurch die Spalte sichtbar werden. Licht kann sogar durch extrem reines Marmor bis zu 1.5 Zoll tief eindringen, und dem Gestein dadurch eine außergewöhnliche Durchsichtigkeit und einen außergewöhnlichen Glanz verleihen. Bildhauer, darunter auch Michelangelo, haben diese Eigenschaft erkannt und in Ihrem Werk ausgenutzt.

Schmelze

Mit dem Filter "Schmelze" werden Bilder eingeheizt, wodurch die Erscheinung, als ob das Bild schmilzt, inklusive die Ansammlung der abgeschmolzenen Tropfen unten im geschmolzenen Bereich, produziert wird.

Schmelze ist eine ausgezeichnete Ergänzung des Filters "Tropfen". Für einen äußerst realistischen Effekt, versuchen Sie zuerst den Filter "Schmelze" auf eine Auswahl anzuwenden, und wenden Sie anschließend den Filter "Tropfen" auf die gleiche Auswahl an.

Steuerelemente

Wogenbreite
Hiermit wird die Größe der wellenartigen Variationen geregelt, mit denen der geschmolzene Effekt erstellt wird. Größere Werte führen zu größeren wellenartigen Verzerrungen.

Dehnungslänge
Hiermit wird geregelt, um wieviel die Auswahl maximal vertikal gedehnt wird. Größere Werte führen zu einem gestreckteren Schmelzeffekt.

Ansammlung
Hiermit wird geregelt, wieviel der Auswahl im unteren Teil des geschmolzenen Bereichs angesammelt wird. Größere Werte führen zu einer ausgeprägteren Erscheinung des Herabfließens.

Zufällige Plazierung

Steuert den Zufälligkeitsaspekt dieses Filters, so daß Sie Effekte mit Zufallselementen mühelos reproduzieren können.

Oben: Ein kleiner Wert für von 0,15 für die Wogenbreite führt zu einem belebten Schmelzeffekt mit relativ kleinen wellenartigen Variationen.

Hier führt ein größerer Wert von 0,32 für die Wogenbreite zu größeren Variationen, wodurch größere geschmolzene Klumpen produziert werden.

Die Erhöhung des Werts für die Ansammlung führt zur Bildung einer Pfütze unten im Effekt. Oben: Ansammlung auf 20 eingestellt. Mitte: Ansammlung auf 50 eingestellt. Unten: Ansammlung auf 80 eingestellt. Alle anderen Steuerelemente wurden konstant gehalten.

In den 1600er Jahren haben Wissenschaftler in Holland den Schmelzpunkt von Butter als Bezugspunkt zur Kalibrierung von Thermometern und zur Erstellung von Temperaturskalen verwendet. Köche haben schon lange den relativ scharfen Schmelzpunkt von Butter ausgenutzt. Butter wird in Teig schnell geschmolzen und ausgebreitet, wodurch merkbar knusprigere Kekse gebacken werden können. Andere Fette, wie zum Beispiel Backfett halten ihre Form bei höheren Temperaturen, und führen somit zu weichere Kekse.

Bewegungsschweif

Mit dem Filter "Bewegungsschweif" wird ein Schweif von der Auswahl aus gezeichnet, um die Erscheinung einer schnellen Bewegung zu produzieren.

Dieser Filter benötigt eine Auswahl, wenn Sie ihn mit einer Hintergrundebene verwenden.

Steuerelemente

Richtung
Hiermit wird die Richtung geregelt, in der der Schweif von der Auswahl hinweg verläuft. Verwenden Sie den kreisförmigen Schieberegler oder geben Sie einen numerischen Wert zwischen 0 und 360 Grad ein.

Länge
Hiermit wird die Distanz geregelt, die der Schweif von der Auswahl hinweg verläuft.

Zuspitzung
Hiermit wird geregelt, um wieviel der Schweif enger wird, desto weiter er von der Auswahl hinweg läuft. Größere Werte führen zu einem schmaleren Schweif mit einer ausgeprägteren Zuspitzung.

Insgesamte Undurchsichtigkeit
Hiermit wird die Undurchsichtigkeit des Bewegungsschweifs geregelt. Kleinere Werte führen zu einem transparenteren Effekt.

Farbe von den Rändern schmieren
Wenn dieses Kästchen markiert wird, werden die Farben nur von den Rändern der Auswahl hinweg geschmiert. Hiermit wird dies Auswahl

relativ klar gelassen. Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, kann der Bewegungsschweif das Bild voller verdecken.

Durch Markierung des Kästchens "Farbe von den Rändern schmieren" wird der Regler "Nur außerhalb der Auswahl zeichnen" abgeblendet und diese Option wird nicht verfügbar sein.

Nur außerhalb der Auswahl zeichnen

Wenn dieses Kästchen markiert wird, erscheint der Bewegungsschweif nur außerhalb der Auswahl. Dies ist hilfreich, um sicherzustellen, daß die Auswahl bei Verwendung von hohen Werten für "Insgesamte Undurchsichtigkeit" und "Richtung", mit denen Teile der Auswahl verdeckt werden können, sichtbar bleibt. Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, kann der Bewegungsschweif die Auswahl zum Teil oder vollständig verdecken.

Links: Der Filter "Bewegungsschweif" mit einer mittleren Zuspitzung auf die Erde angewendet. Rechts: Der Filter "Bewegungsschweif" mit einer hohen Zuspitzung auf den Baseball angewendet.

Links: "Farbe von den Rändern schmieren" aktiviert. Rechts: "Farbe von den Rändern schmieren" deaktiviert.

Hier ist "Farbe von den Rändern schmieren" deaktiviert und "Nur außerhalb der Auswahl zeichnen" aktiviert, wodurch ein vollerer Bewegungsschweifeffekt mit der Auswahl deutlich sichtbar produziert wird.

You are free and that is why you are lost.

Franz Kafka

Schattenlabor

Mit dem Filter "Schattenlabor" lassen sich Einfall- und Perspektivenschatten im Nu erstellen, mit denen jedem Dokument ein 3D-Effekt verliehen werden kann. Dieser Filter ist besonders hilfreich, um ein Objekt in einer Komposition zu betonen.

Dieser Filter benötigt eine Auswahl, wenn Sie ihn mit einer Hintergrundebene verwenden.

Steuerelemente

Mittenoffsetrichtung
Hiermit wird geregelt, in welche Richtung der Schatten von der Mitte der Auswahl oder Ebene positioniert wird . Verwenden Sie den kreisförmigen Schieberegler oder geben Sie einen numerischen Wert zwischen 0 und 360 Grad ein.

Mittenoffsetdistanz
Hiermit wird geregelt, in wie weit der Schatten von der Mitte der Auswahl oder Ebene positioniert wird.

Insgesamte Undurchsichtigkeit
Hiermit wird die Undurchsichtigkeit des gesamten Schattens geregelt. Ein kleinerer Wert führt zu einem transparenteren Schatten.

Insgesamte Verzerrung
Hiermit wird eine gleichförmige Gaußsche Verzerrung über den gesamten Schatten angewendet. Ein größerer Werte führt zu einem verschwommeneren Effekt, womit impliziert wird, daß die Lichtquelle sanfter oder weiter weg ist.

Perspektivenverzerrung
Hiermit wird eine Verzerrung angewendet, die weiter vom Ausgangspunkt des Schattens weg größer wird. Ein größerer Wert führt zu einem verzerrteren Effekt.

Farbe
Sie können eine beliebige Farbe für den Schatten auswählen. Mit einem Klick auf das linke Kästchen wird die Farbauswahl aufgerufen, die Sie in Ihrem Grafikprogramm ausgewählt haben. Mit einem Klick auf eines der nächsten zwei Kästchen werden die vorher ausgewählten Vordergrund- und Hintergrundfarben aufgerufen. Mit einem Klick auf das Pipettenwerkzeug können Sie eine beliebige Farbe im Vorschaubild auswählen, indem Sie auf die Farbe klicken.

Nur außerhalb der Auswahl zeichnen
Wenn dieses Kästchen markiert wird, wird der Schatten nur außerhalb der Auswahl gezeichnet. Wenn die Markierung dieses Kästchens aufgehoben wird, wird ein Schatten erstellt, mit dem die gesamte Auswahl ausgefüllt wird. Dies ist hilfreich, wenn Sie einen vollen Schatten auf seiner eigenen Ebene erstellen wollen.

Heben Sie die Markierung bei "Nur außerhalb der Auswahl zeichnen" auf, wenn Sie eine leere Auswahl bei einer Ebene verwenden. Hiermit wird ein voller Schatten erstellt, der leicht bearbeitet werden kann. Positionieren Sie die Schattenebene unterhalb der Bildebene und bringen Sie den Schatten in die gewünschte Position.

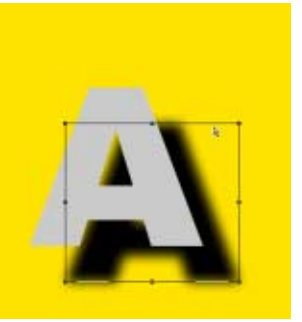
Photoshop-Benutzer: Auf der Eye Candy 4000 CD befindet sich eine Aktion, mit der ein voller Schatten in einer neuen Ebene automatisch erstellt wird.

Steuerelemente in der Vorschau

Schattenlabor ist eines der zwei Filter mit Steuerelemente in der Vorschau (der anderer Filter ist Stern).

Mit einem Klick auf dem Pfeil neben der Lupe werden "Steuerpunkte" auf dem Schatten erstellt, mit dem der Schatten direkt innerhalb des Vorschaufensters manipuliert werden kann. Mit diesen Steuerpunkten wird die Form und Position des Schattens geändert, wobei der Schatten verkleinert, vergrößert, verzerrt und verzogen werden kann, um die verschiedensten Perspektiven- und Einfallschatteneffekte zu erstellen. Sie können auch die numerischen Steuerelemente in den Schiebereglern "Mittenoffsetrichtung" und "Mittenoffsetdistanz" verwenden, wenn Sie diese zur Einstellung der Position des Schattens vorziehen, jedoch können Verzerrungen nur mit den Steuerelementen in der Vorschau durchgeführt werden.

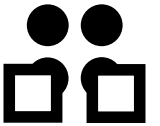
Beachten Sie im folgenden Diagramm, wie Sie mit einem Klick auf dem Regler in der Vorschau sechs Steuerpunkte in einem Rechteck um den Schatten erhalten:



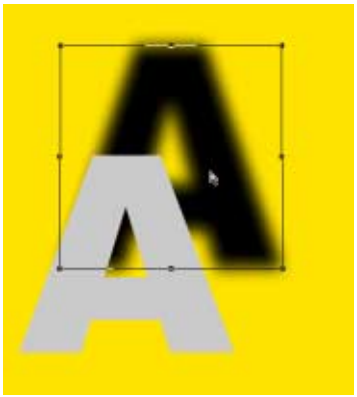
Wenn Sie einen beliebigen Steuerpunkt anklicken und ziehen, wird der Schatten in der entsprechenden Richtung gestreckt:

Realismus - Die Kunst, die Natur so darzustellen, wie sie von Fröschen gesehen wird. Der Charme, der eine von einem Maulwurf gemalten Landschaft oder eine von einem Bandwurm geschriebene Erzählung erfüllt.

Ambrose Bierce, Des Teufels Wörterbuch



Der Schatten wird in der gewünschten Richtung verschoben, wenn Sie irgendwo innerhalb des Steuerrechtecks klicken und ziehen.



Wenn Sie nach dem Experimentieren mit den Steuerpunkten finden, daß Sie einen einfachen Einfallschatten vorziehen, können Sie den Filter "Schattenlabor" durch Drücken der Taste F5 auf den Standardwert zurückstellen: Ein einfacher Einfallschatten. Sie können auch im Menü "Einstellungen" auf "Standardwerte wiederherstellen" klicken.

Niedriger Wert für Mittenoffsetdistanz (oben) und hoher Wert für Mittenoffsetdistanz (unten). Beachten Sie, wie sich der 3D-Effekt hierbei ändert.

Einen Perspektivenschatten erstellen

1 - Klicken Sie auf das Pfeilwerkzeug über dem Vorschaufenster, um die Steuerpunkte in der Vorschau zu aktivieren.

2 - Verwenden Sie den unteren mittleren Steuerpunkt, um den unteren Rand des Schattens an den unteren Rand Ihrer Auswahl zu positionieren.

3 - Verwenden Sie nun die oberen Steuerpunkte, um den Winkel des Perspektivenschattens in der gewünschten Richtung anzusetzen.

4 - Stellen Sie den Schieberegler für die Perspektivenverzerrung auf die gewünschte Einstellung ein.

Sie haben jetzt einen realistischen Perspektivenschatten erstellt.

Oben: Niedriger Wert für die Insgesamte Verzerrung in Verbindung mit einem sehr niedrigen Wert für die Perspektivenverzerrung.

Gleiche Insgesamte Verzerrung, aber mit einem hohen Wert für die Perspektivenverzerrung.

Sie können die Steuerpunkte verwenden, um den Schatten sowohl vor als auch hinter dem Objekt zu plazieren.

Eine schnelle Abrundung und ein sehr kleiner Einfallschatten sind perfekt zur Erstellung von Text, der sich bei einer Webseite oder auf einem gedruckten Dokument vom restlichen Text abhebt.

Rauch

Mit dem Filter "Rauch" können Rauschschwaden, Dunst, Nebel, Dämpfe und viele weitere Effekte erstellt werden. Dieser Filter enthält auch einen Farbgradienteneditor, mit dem die verschiedensten Farben für den Effekt hergestellt werden können.

Dieser Filter benötigt eine Auswahl, wenn Sie ihn mit einer Hintergrundebene verwenden.

Steuerelemente

Richtung
Hiermit wird die Richtung geregelt, in der der Rauch sich von der Auswahl hinweg bewegt. Verwenden Sie den kreisförmigen Schieberegler oder geben Sie einen numerischen Wert zwischen 0 und 360 Grad ein.

Säulenlänge
Hiermit wird die Länge des gesamten Raucheffekts geregelt. Größere Werte führen zu längerem Rauch.

Seitenzuspitzung
Hiermit wird geregelt, um wieviel der Rauch schmaler wird, wenn es von der Auswahl hinweg geht. Größere Werte führen zu einer größeren Verengung.

Wirbelgröße
Hiermit wird die durchschnittliche Größe der wirbelartigen Kurven im Rauchfluß geregelt. Größere Werte führen zu turbulentere Wirbel.

Turbulenzstärke
Hiermit wird geregelt, um wieviel der Rauch von einer geraden Linie schlendert. Größere Werte

führen zu turbulenterem und zerstreuterem Rauch.

Turbulenzgrobheit
Hiermit wird geregelt, wieviel Detail in den turbulenten Wirbeln vorhanden ist. Größere Werte führen zu gröberem, detaillierterem Rauch.

Verzerrung
Hiermit wird geregelt, um wieviel der Raucheffekt verzerrt wird. Dies ist hilfreich, um Tupfer zu entfernen, die beim Zeichnen des Rauchs erscheinen können.

Von der fernen Seite anfangen
Wenn dieses Kästchen markiert ist, wird Rauch angefangen von der fernen Seite gegenüber der Richtung des Rauchs gezeichnet. Hiermit wird Rauch produziert, der die Vorderseite der Auswahl deckt.

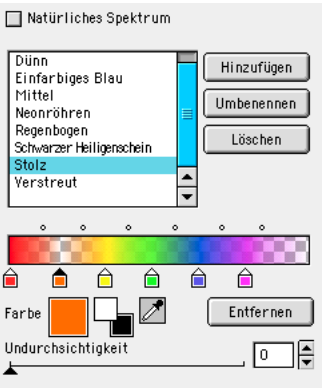
Nur außerhalb der Auswahl zeichnen
Wenn dieses Kästchen markiert ist, erscheint Rauch nur außerhalb der Auswahl. Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, können Rauchfahnen die Auswahl zum Teil oder vollständig verdecken.

Zufällige Plazierung
Steuert den Zufälligkeitsaspekt dieses Filters, so daß Sie Effekte mit Zufallselementen mühelos reproduzieren können.

Register "Farbe"

Natürliches Spektrum
Wenn dieses Kästchen markiert ist, wird ein realistischer Rauch mit den Farben grau und weiß hergestellt. Wenn dieses Kästchen nicht markiert ist, wird der unten beschriebene Farbgradienteneditor aktiviert.

Verwendung des Farbgradienteneditors (Beziehen Sie sich auf Seite 90 für Farbbeispiele)



Einen Gradienten einrichten
Jeder Farbgradient fängt mit dem linken Farbanschlag an. Dieser Anschlag kann nicht verschoben werden, aber neue Farbanschläge können hinzugefügt werden, indem Sie einfach entlang dem unteren Rand des Farbgradientenbereichs klicken.

Bei jedem neuen Farbanschlag, den Sie hinzufügen, erscheint ein weißer Punkt über den Gradientenbereich in der Mitte zwischen dem neuen Anschlag und die daneben liegenden Anschläge. Hiermit wird festgelegt wie die Farbe und Durchsichtigkeit zwischen den Farbanschlägen vermischt wird. Wenn Sie den weißen Punkt anklicken und zu einem Farbanschlag hinzu ziehen, erscheint ein abrupterer Übergang für die Farbe/ Durchsichtigkeit.

Wir haben einige Voreinstellungen mitgeliefert, um diese Funktion zu veranschaulichen. Wählen Sie den Gradienten "Regenbogen" aus der Liste im Gradienteneditor aus. Beachten Sie, wie der Übergang von blau auf rot viel abrupter ist als der Übergang von rot auf gelb. Beachten Sie dann, wie diese Übergänge mit den weißen Punkten über den Gradientenbereich geregelt werden. Experimentieren Sie ruhig hiermit.

Um einen Farbanschlag vom Farbgradienten zu entfernen, klicken Sie ihn an, um ihn

Das Verb "rauchen" existierte in Europa nicht vor den 1600er Jahren. Rauch einatmen wurde "Rauch trinken" genannt. Nikotin (nach Jean Nicot, einer der Ersten, der die Pflanze unter dem französischen Adel bekannt gemacht hat) hat einen berauschenden Zustand entwickelt, der als "trocken betrunken" bekannt war.

hervorzuheben, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Entfernen," oder ziehen Sie den Farbanschlag einfach vom unteren Teil der Farbgradientenleiste weg. Farbgradienten werden durch die Entfernung von Farbanschlägen vereinfacht.

Farben auswählen

Die Farbe eines beliebigen Farbanschlags kann geändert werden, indem Sie ihn einmal anklicken, um ihn hervorzuheben, und dann den Regler "Farbe" unten im Dialogfeld verwenden, um die Farbauswahl (linker Kasten) oder Ihre Vordergrund- oder Hintergrundfarbe auszuwählen. Sie können auch das Pipettenwerkzeug verwenden, um eine beliebige Farbe von innerhalb Ihres Vorschaufensters auszuwählen.

Undurchsichtigkeit einstellen

Sie können die Undurchsichtigkeit eines beliebigen Farbanschlags ändern, indem Sie ihn einmal anklicken, um ihn hervorzuheben, und dann den Regler "Undurchsichtigkeit" verwenden, um die Durchsichtigkeit dieses Farbanschlags zu ändern.

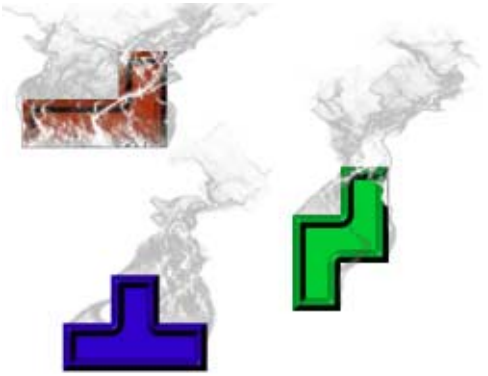
Wenn der rechte Farbanschlag sich ganz am Ende des Gradienten befindet, kann der Rauch einen härteren äußeren Rand haben. Verschieben Sie den Farbanschlag ein wenig nach links, um den Rand etwas weicher zu gestalten.

Wenn Sie jemals meinen, daß der aktueller Farbgradient zu komplex geworden ist, können Sie den Filter mit der Taste F5 auf eine einfache Standardeinstellung zurückstellen. Vergessen Sie auch nicht, daß Sie Aktionen unbegrenzt oft mit dem Befehl "Rückgängig" im Menü "Bearbeiten" oder mit der Tastenkombination Strg-Z rückgängig machen können.

Eine große Seitenzuspitzung (links) und eine geringe Seitenzuspitzung (rechts).

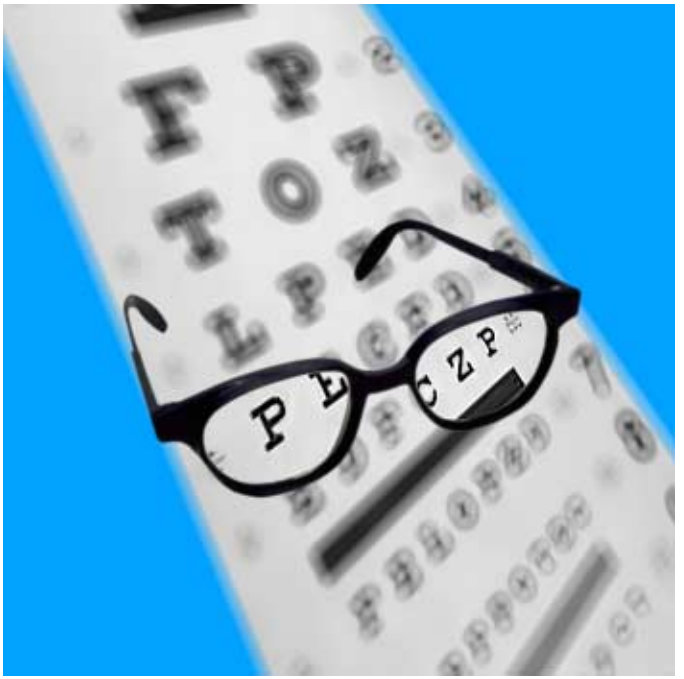
Eine kleine Wirbelgröße (links) und eine große Wirbelgröße (rechts).

Rauch mit hoher Turbulenzgrobheit und mäßiger Turbulenzstärke.



TDie Kontrollkästchen im Filter "Rauch". Oben: "Von der fernen Seite anfangen" markiert. Mitte: Keine Kontrollkästchen markiert. Unten: "Nur außerhalb der Auswahl zeichnen" markiert.

Schielen



Mit dem Filter "Schielen" werden realistische organische Verzerrungen erstellt, indem jeder Pixel in Ihrer Auswahl um den Rand eines Kreises verteilt wird. Das Resultat ist eine Verzerrung, die den Effekt eines schwachen Sehvermögens, eines unscharf projizierten Bilds oder einer Reflexion in einem vibrierenden Spiegel sehr gut nachahmt.

Steuerelemente

Radius

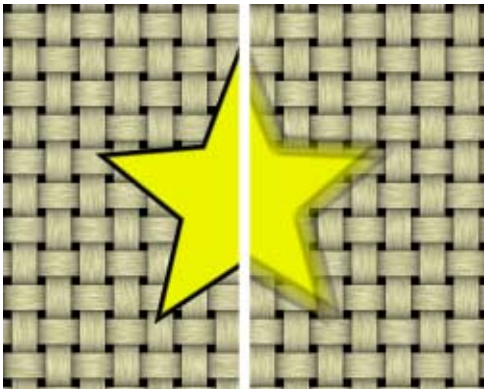
Mit diesem Schieberegler wird der Radius der Kreise geregelt, um denen Ihre Auswahl verzerrt wird, d.h., dieser Schieberegler ändert die Vibration des Spiegels oder die Scharfstellung des Projektors. Mit einem größeren Radius wird das Bild stärker verzerrt. Mit einem größeren Wert für den Radius werden die Einzelheiten des Bilds über eine größere Distanz verstreut, und die Auswahl wird unscharfer.

Verschwommene Würfel. Oben: Das ursprüngliche Bild. Mitte: der Filter "Schielen" mit den Radius auf 7

eingestellt. Unten: Mit dem Radius auf 12 eingestellt.

Der Filter "Schielen" kann auch verwendet werden, um Teile eines Fotos hervorzuheben, indem die darumliegenden Bereiche unscharf gestellt werden. Im Foto oben haben wir den Bereich um den Jungen im blauen Schlauch ausgewählt.

Nur noch der Junge ist scharf, nachdem der Filter "Schielen" auf den Bereich um den Jungen angewendet wurde, und der Hintergrund ist jetzt verschwommen.

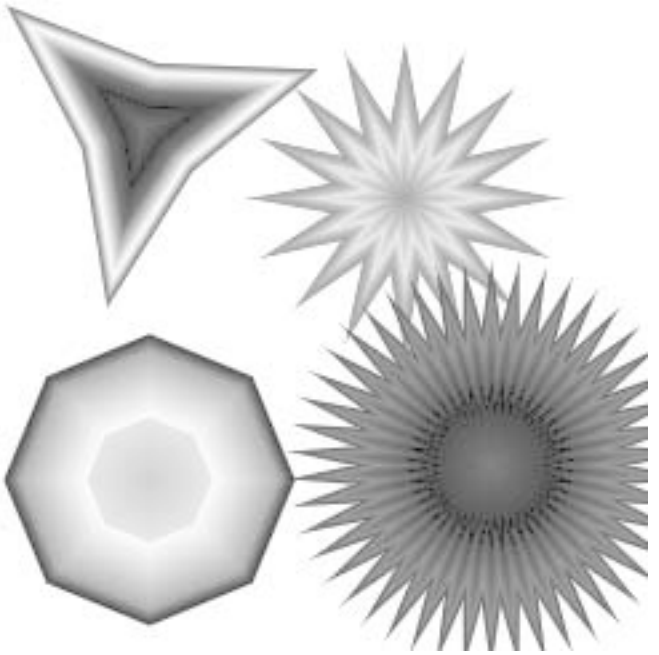


Der Filter "Schielen" auf einen undurchsichtigen Stern in einer Ebene ohne einer Auswahl angewendet. Beachten Sie, wie der Hintergrund im rechten Teil des Bilds durch die verschwommenen Ränder des Sterns sichtbar ist. Der Filter "Schielen" wirkt sich auf die Transparenz aus, wenn er auf ein Objekt in seiner eigenen Ebene angewendet wird.

Der Filter "Schielen" kann auch verwendet werden, um die Identität von Personen zu schützen. In diesem Bild wurde eine kreisförmige Auswahl über das Gesicht der Person in der Mitte ausgewählt. Die Auswahl wurde leicht gefedert und anschließend wurde der Filter "Schielen" angewendet, und die Identität der Person ist jetzt geschützt.

Biologen haben sehr ähnliche Gene identifiziert, mit denen die Entwicklung der Augen in so unterschiedlichen Spezies wie Fruchtfliegen, Mäuse und Tintenfische geregelt wird. Wenn der Gen zur Entwicklung der Augen von einem Tintenfisch entnommen und in bestimmte Zellen von Fruchtfliegen eingeführt wird, wird die Formierung von weiteren Insektenaugen an merkwürdigen Stellen am Körper der Fliege eingeleitet. Einige Biologen meinen, daß dies der Nachweis ist, daß Augen nur einmal in der Geschichte des Lebens entwickelt wurden, jedoch wird dieser Punkt noch bestritten.

Stern



Mit dem Filter "Stern" können Sterne und andere gleichseitige Polygonformen produziert werden, ohne Formen von anderen Programmen importieren oder Formen mit Pfade abschätzen zu müssen.

Der Polygon wird zuerst in der Mitte der Auswahl plaziert, wenn Sie den Filter "Stern" mit einer Auswahl verwenden. Nur ein Teil des Sterns wird sichtbar sein, wenn der Stern größer als Ihre Auswahl ist. Verwenden Sie die Steuerelemente "Radius" und "Distanz", um die Größe und Position des Sterns im Nu zu ändern.

Der Effekt wird zuerst in der Mitte Ihres Bilds erscheinen, wenn Sie den Filter "Stern" in einer vollkommen leeren Ebene verwenden.

Beziehen Sie sich auf Seite 89 für Farbbeispiele des Sterns.

Steuerelemente

Anzahl der Seiten
Verwenden Sie den Schieberegler oder geben Sie einen numerischen Wert ein, um von 3 bis 50 Seiten für Ihren Polygon auszuwählen.

Einschnitt
Hiermit wird geregelt, in wie weit die Seiten des Vielecks in die Mitte einschneiden. Verwenden Sie hier den Wert Null, um gleichseitige Formen wie Fünfecke und Achtecke zu erstellen.

Insgesamte Undurchsichtigkeit
Hiermit wird die Undurchsichtigkeit des

Sterneffekts geregelt. Ein kleinerer Wert führt zu einem durchsichtigereren Stern.

Radius
Hiermit wird die Größe des Polygons geregelt.

Lage
Hiermit wird der Drehwinkel des Sterns geregelt. Verwenden Sie den kreisförmigen Schieberegler oder geben Sie einen numerischen Wert zwischen 0 und 360 Grad ein.

Mittenoffsetrichtung
Hiermit wird geregelt, in welche Richtung der Polygon von der Mitte der Auswahl oder Ebene positioniert wird . Verwenden Sie den kreisförmigen Schieberegler oder geben Sie einen numerischen Wert zwischen 0 und 360 Grad ein.

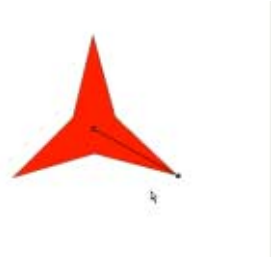
Mittenoffsetdistanz
Hiermit wird geregelt, in wie weit der Stern von der Mitte der Auswahl oder Ebene positioniert wird. Mit dem Wert 0 wird der Stern in der Mitte gelassen.

Steuerelemente in der Vorschau

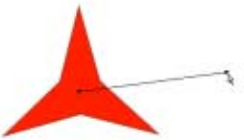
Stern ist eines der zwei Filter mit Steuerelemente in der Vorschau (der anderer Filter ist Schattenlabor).

Mit einem Klick auf dem Pfeil neben der Lupe werden zwei "Steuerpunkte" auf dem Stern erstellt, mit dem der Stern direkt innerhalb des Vorschaufensters manipuliert werden kann. Mit diesen Steuerpunkten wird der Radius, die Lage und die Position des Sterns geändert. Sie können auch die numerischen Steuerelemente in den Schiebereglern "Mittenoffsetrichtung," "Mittenoffsetdistanz," "Radius" und "Lage" verwenden, wenn Sie diese zu den Steuerelementen in der Vorschau vorziehen.

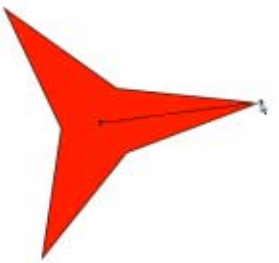
Beachten Sie im folgenden Diagramm, wie Sie mit einem Klick auf dem Regler in der Vorschau zwei Steuerpunkte entlang einer Linie erhalten:



Wenn Sie den äußeren Punkt anklicken und ziehen, wird der Radius und der Ausrichtungswinkel geregelt. Im folgenden Bild haben wir den äußeren Steuerpunkt gezogen, um den Stern zu vergrößern und um einige Grad zu drehen.



In diesem Fall ist das Resultat ein größerer Stern mit einer neuen Ausrichtung (nächste Spalte):



Die Steuerleiste im Vorschaufenster wird verschoben, wenn Sie den mittleren Steuerpunkt anklicken und ziehen oder

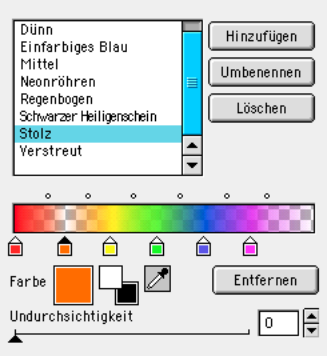
Wenn Francis Scott Key die Nationalhymne der Vereinigten Staaten, The Star-spangled Banner, Ende des 20. Jahrhunderts geschrieben hätte, hätte die Recording Industry Association of America ihn wahrscheinlich wegen Urheberrechtsverletzung verklagt. Key hat, wie damals üblich war, die Melodie von einem damals populären britischen Trinklied "geborgen" und seinen eigenen Text hinzugefügt. Der Publizist von Key hat dann die Notenblätter für das Lied verkauft. Wenn das heute so geschehen wäre, würde die RIAA ihn fast sicherlich deswegen verklagen.

sonstwo entlang der Steuerpunktlinie klicken und ziehen:

Die Position des Sterns wird entsprechend der neuen Position der Steuerleiste geändert, ohne den Radius oder die Ausrichtung des Sterns einzustellen.

Register "Farbe"

Verwendung des Farbgradienteneditors
(Beziehen Sie sich auf Seite 89 für Farbbeispiele)



Einen Gradienten einrichten
Jeder Farbgradient fängt mit dem linken Farbanschlag an. Dieser Anschlag kann nicht verschoben werden, aber neue Farbanschläge können hinzugefügt werden, indem Sie einfach entlang dem unteren Rand des Farbgradientenbereichs klicken.

Bei jedem neuen Farbanschlag, den Sie hinzufügen, erscheint ein weißer Punkt über den Gradientenbereich in der Mitte zwischen dem neuen Anschlag und die daneben liegenden Anschläge. Hiermit wird festgelegt wie die Farbe und Durchsichtigkeit zwischen den Farbanschlägen vermischt wird. Wenn Sie den weißen Punkt anklicken und zu einem Farbanschlag hinzu ziehen, erscheint ein abrupterer Übergang für die Farbe/ Durchsichtigkeit.

Wir haben einige Voreinstellungen mitgeliefert, um diese Funktion zu veranschaulichen. Wählen Sie den Gradienten "Regenbogen" aus der Liste im Gradienteneditor aus. Beachten Sie, wie der Übergang von blau auf rot viel abrupter ist als der Übergang von rot auf gelb. Beachten Sie dann, wie diese Übergänge mit den weißen Punkten über den Gradientenbereich geregelt werden. Experimentieren Sie ruhig hiermit.

Um einen Farbanschlag vom Farbgradienten zu entfernen, klicken Sie ihn an, um ihn hervorzuheben, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Entfernen," oder ziehen Sie den Farbanschlag einfach vom unteren Teil der Farbgradientenleiste weg. Farbgradienten werden durch die Entfernung von Farbanschlägen vereinfacht.

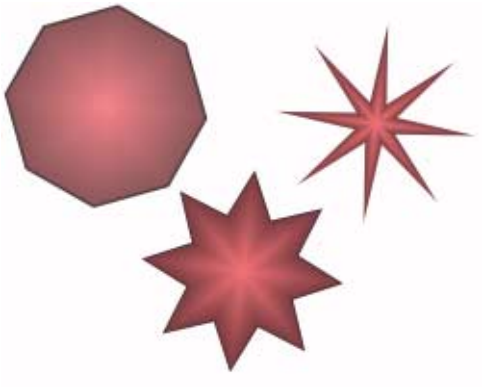
Farben auswählen
Sie können die Undurchsichtigkeit eines beliebigen Farbanschlags ändern, indem Sie ihn einmal anklicken, um ihn hervorzuheben, und dann den Regler "Undurchsichtigkeit" verwenden, um die Durchsichtigkeit dieses Farbanschlags zu ändern.

Ein sichtbarer Alias kann am äußeren Rand des Sterneffekts erscheinen, wenn der rechter Farbanschlag am rechten Ende des Gradientenbereichs liegt. Verschieben Sie den Farbanschlag ein wenig nach links, um diesen Rand etwas weicher zu gestalten.

Wenn Sie jemals meinen, daß der aktueller Farbgradient zu komplex geworden ist, können Sie den

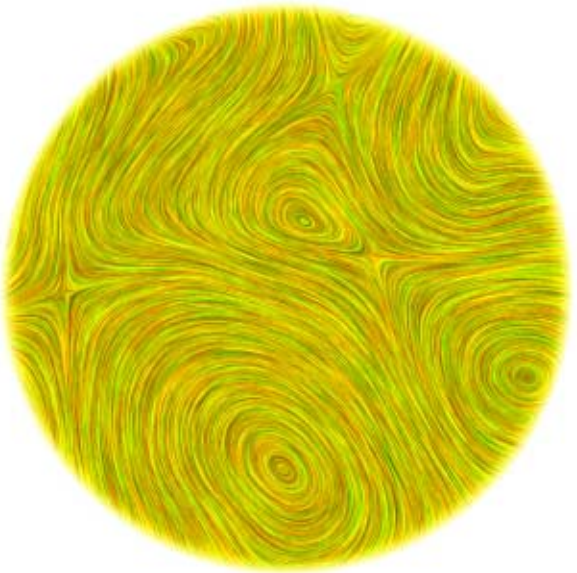
Filter mit der Taste F5 auf eine einfache Standardeinstellung zurückstellen. Vergessen Sie auch nicht, daß Sie Aktionen unbegrenzt oft mit dem Befehl "Rückgängig" im Menü "Bearbeiten" oder mit der Tastenkombination Strg-Z rückgängig machen können.

Ein Stern, der aus einer einzigen Farbe besteht, kann erstellt werden, indem Sie zwei gleiche Farbanschläge an jedem Ende des Gradienteneditors anlegen. Beziehen Sie sich für ein Beispiel auf den Farbgradienten in der Einstellung "Einfarbiger Stern".



Von links nach rechts, ein Stern mit einem Einschnitt von 0, 40 und 80. Die Anzahl der Seiten wurde mit 8 gleich gehalten.

Wirbel



Mit dem Filter "Wirbel" wird Ihre Auswahl mit zufallsmäßig plazierten Strudel verschmiert. Der Abstand und die Form dieser Strudel kann geregelt werden, um die verschiedensten Textureffekte zu erreichen, wie zum Beispiel Spirale, kristallartige Effekte und vieles mehr.

Der Filter "Wirbel" hat oft eine eindrucksvolle Wirkung auf Bilder, die viel Detail oder viele Tupfer enthalten. Versuchen Sie zuerst, den Filter "HSB-Rauschen" auf Ihre Auswahl anzuwenden, und wenden Sie dann "Wirbel" auf die Auswahl an.

Steuerelemente

Strudelabstand
Obwohl die Strudel zufallsmäßig plaziert werden, können Sie mit diesem Schieberegler den durchschnittlichen Abstand zwischen den Mittelpunkten der Strudel regeln. Kleine Werte führen zu viele, dicht aneinander liegende, winzige Strudel. Große Werte führen zu langen Strömungslinien ohne sichtbare Strudelmitte.

Schmierlänge
Hiermit wird die Verzerrung des Wirbeleffekts geregelt; mit größeren Werten wird das Bild mehr verzerrt. Experimentieren Sie zuerst mit kleineren Werten, da das Rendern mit einer hohen Schmierlänge lang dauern kann.

Wenn Sie den Filter "Wirbel" mit einer großen Auswahl verwenden und finden, daß das Rendern zu lange dauert, können Sie

versuchen, den Filter "Wirbel" auf eine kleinere Auswahl anzuwenden, und dann das Kontrollkästchen "Nahtlose Verschachtelung" (siehe unten) zu markieren. Beziehen Sie sich auf den besonderen Abschnitt auf Seite 14 für Informationen darüber, wie Sie eine nahtlose Verschachtelung mühelos erstellen können.

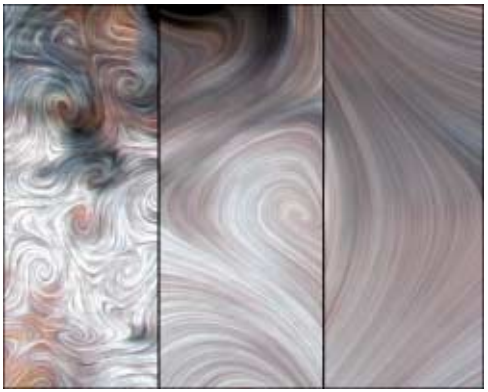
Verdrehung
Hiermit wird geregelt, um wieviel die Strömungslinien verdreht werden, wenn sie aus der Mitte des Strudels kommen. Mit dem Wert 0 werden relativ gerade Strömungslinien erstellt, mit denen interessante Blumen- oder Sonnenradeffekte produziert werden können. Mit dem Wert 100 werden kreisförmige Strömungslinien erstellt. Mit Werte zwischen 0 und 100 werden Spiraleneffekte erstellt.

Strähnendetail
Hiermit werden die Strömungslinien der Strudel verstärkt, so daß sie sichtbarer werden.

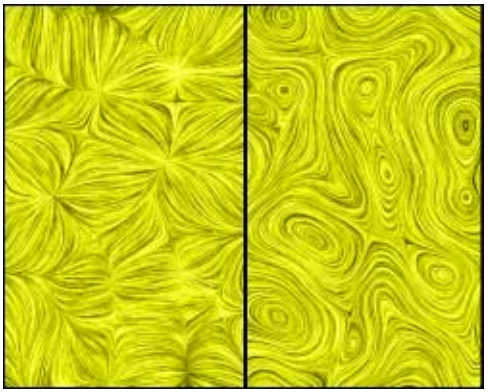
Zufällige Plazierung
Steuert den Zufälligkeitsaspekt dieses Filters, so daß Sie Effekte mit Zufallselementen mühelos reproduzieren können.

Nahtlose Verschachtelung
Markieren Sie dieses Kästchen, um ein nahtloses, sich wiederholendes Muster zu erstellen.

Beziehen Sie sich auf den besonderen Abschnitt auf Seite 14 für Anweisungen zur Erstellung einer nahtlosen Verschachtelung für Ihre Webseiten, für das Hintergrundbild für Ihren Computer, oder zum Importieren als eine Struktur in einer 3D-Anwendung.



Durch Erhöhung des Sprudelabstands (links nach rechts) werden größere Strudel erzeugt. Wir haben auch die Schmierlänge erhöht, womit das Bild für einen zunehmend weicheren Effekt verzerrt wird.



Links werden gerade Strömungslinien mit einem kleinen Wert für die Verdrehung erzeugt; rechts wird ein kreisförmiger Effekt mit einer hohen Verdrehung produziert.

You do not need to leave your room. Remain sitting at your table and listen. Do not even listen, simply wait. Do not even wait, be quite still and solitary. The world will freely offer itself to you to be unmasked, it has no choice, it will roll in ecstacy at your feet.

Franz Kafka

Wassertropfen

Mit dem Filter "Wassertropfen" werden die verschiedensten, realistische, flüssige Formen und Texturen in allen Farben erstellt, wie Tropfen, Verschüttungen, Spritzer, und mehr.

Steuerelemente

Tropfengröße
Hiermit wird die Größe der flüssigen Kleckse geregelt; kleinere Werte führen mehr zu einem Spritzeffekt, und größere Werte führen zu weniger, jedoch größere Flüssigkeitsbereiche.

Deckung
Hiermit wird der Prozentsatz der Auswahl, die mit der Flüssigkeit gedeckt wird, von 10% bis 100%, geregelt.

Kantenschwärzung
Hiermit wird geregelt, um wieviel die Ränder der Flüssigkeit aufgehellt oder verdunkelt werden. Der Schieberegler reicht von -100 bis null bis +100; mit negativen Werten werden die Ränder der Tropfen aufgehellt, und mit positiven Werten werden die Ränder der Tropfen verdunkelt.

Undurchsichtigkeit
Hiermit wird geregelt, wieviel Licht durch die Flüssigkeit hindurchgelassen wird; größere Werte führen zu einer undurchsichtigeren Flüssigkeit.

Brechung
Hiermit wird geregelt, um wieviel Licht verzerrt wird, wenn es durch die Flüssigkeit hindurchgeht. Mit größeren Werten wird die Auswahl stärker verzerrt.

Flüssigkeitsfarbe
Sie können eine beliebige Farbe für die Flüssigkeit auswählen. Mit einem Klick auf das linke Kästchen wird die Farbauswahl aufgerufen, die Sie in Ihrem Grafikprogramm ausgewählt haben. Mit einem Klick auf eines der nächsten zwei Kästchen werden die vorher ausgewählten Vordergrund- und Hintergrundfarben aufgerufen. Mit einem Klick auf das Pipettenwerkzeug können Sie eine beliebige Farbe im Vorschaubild auswählen, indem Sie auf die Farbe klicken.

Runde Tropfen
Wenn dieses Kästchen markiert wird, wir der Flüssigkeitseffekt als vollkommen runde Tropfen gerendert.

Nahtlose Verschachtelung
Markieren Sie dieses Kästchen, um ein nahtloses, sich wiederholendes Muster zu erstellen.

Beziehen Sie sich auf den besonderen Abschnitt auf Seite 14 für Anweisungen zur Erstellung einer nahtlosen Verschachtelung für Ihre Webseiten, für das Hintergrundbild für Ihren Computer, oder zum Importieren als eine Struktur in einer 3D-Anwendung.

Zufällige Plazierung
Steuert den Zufälligkeitsaspekt dieses Filters, so daß Sie Effekte mit Zufallselementen mühelos reproduzieren können.

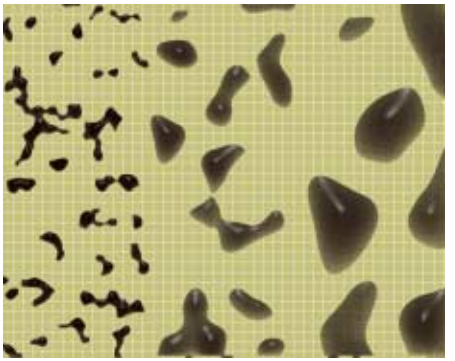
Lichtrichtung
Hiermit wird die Richtung geregelt, aus der das Licht auf Ihre Auswahl fällt. Die Richtung kann geändert werden, indem Sie innerhalb des Beleuchtungssteuerfelds klicken und ziehen, oder einen numerischen Wert zwischen 0 und 360 Grad eingeben.

Lichtneigung
Hiermit wird der Winkel geregelt, der zwischen dem Licht und der Seite geformt wird. Die Neigung kann geändert werden, indem Sie innerhalb des Beleuchtungssteuerfelds klicken und ziehen, oder einen numerischen Wert zwischen 0 und 90 Grad eingeben.

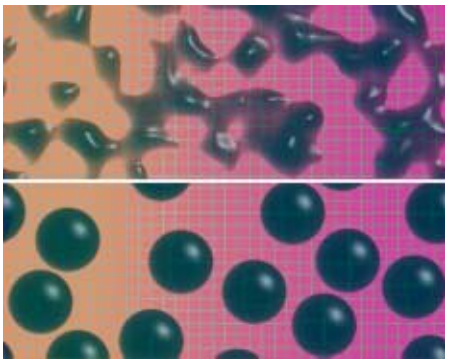
Höhepunkthelligkeit
Hiermit wird die Stärke der glänzenden Höhepunkte geregelt, die auf Bereiche erscheinen, die dem Licht gegenüber stehen; mit größeren Werten wird die Stärke erhöht.

Höhepunktgröße
Hiermit wird die Größe der glänzenden Höhepunkte geregelt, die auf Bereiche erscheinen, die dem Licht gegenüber stehen; größere Werte führen zu größeren Höhepunkten.

Höhepunktfarbe
Hiermit wird die Farbe eines beliebigen glänzenden Höhepunkts geregelt, die Ihren Tropfen hinzugefügt werden. Siehe "Flüssigkeitsfarbe".



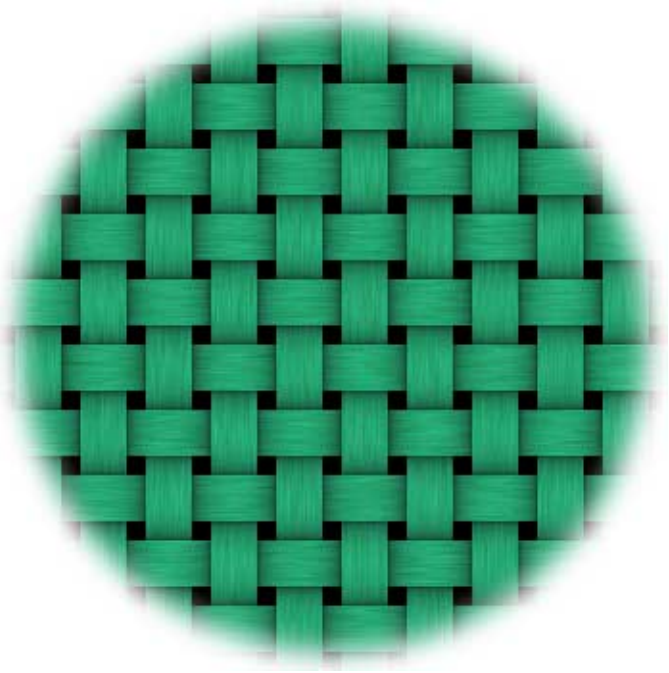
Von links nach rechts: Kleiner, mittlerer und großer Wert für die Tropfengröße.



Die gleichen Einstellungen mit dem Kontrollkästchen "Runde Tropfen" nicht markiert (oben) und markiert (unten).

Die meisten Substanzen auf der Erde dehnen sich beim Aufheizen aus. Wasser ist hierbei eine beachtenswerte Ausnahme; es zieht sich beim Aufheizen zwischen 0 und 4 Grad Celsius zusammen. Dies ist warum Eis schwimmt; Wasser ist in seiner festen Form weniger dicht als in seiner flüssigen Form. Dies ist für Lebewesen extrem wichtig; wenn Eis zum Beispiel zum Seeboden sinken würde, könnten die Unterwasserlebewesen den Winter nicht überleben. Statt dessen schwimmt Eis auf der Oberfläche, wodurch das darunterliegende Wasser effektiv isoliert wird.

Gewebe



Mit dem Filter "Gewebe" wird Ihre Auswahl vervielfältigt, um den Eindruck zu geben, als ob die Textur gewoben ist. Sie können die Breite der Streifen und Spalte des Gewebes regeln, sowie festlegen, was durch die Spalte des Gewebes sichtbar ist. Sie können den gewobenen Fäden auch eine Textur hinzufügen.

Steuerelemente

Bandbreite
Hiermit wird die Breite der schattierten Streifen geregelt; größere Werte führen zu breiteren Bändern.

Spaltenbreite
Hiermit wird die Breite der Löcher zwischen den Streifen geregelt, größere Werte führen zu breitere Spalte

Schattenstärke
Hiermit wird die Dunkelheit der Schatten auf den Bändern geregelt. Bei einer helleren Auswahl hat die Verdunkelung dieser Schatten den Effekt, daß die Streifen dicker erscheinen. Bei Verwendung des Filters "Gewebe" mit einer dunklen Auswahl kann unter Umständen ein großer Werte für die Schattenstärke notwendig sein, bevor die Schatten sichtbar werden.

Fadendetail
Hiermit wird den gewobenen Bändern eine tuchartige Textur verliehen, indem helle und dunkle Strähnen entlang den Bändern hinzugefügt werden. Bei größeren Werten für "Fadendetail" erhalten die Bänder ein stärkere Textur.

Fadenlänge
Hiermit wird den gewobenen Bändern eine tuchartige Textur verliehen, indem die Länge der hellen und dunklen Fadendetail-Strähnen erhöht wird.

Bänder verschmieren
Die Auswahl wird entlang der Fäden verschmiert, wenn dieses Kontrollkästchen markiert ist. Der verschmierte Effekt wird noch deutlicher, wenn Sie einen hohen Wert für die Fadenlänge eingestellt haben.

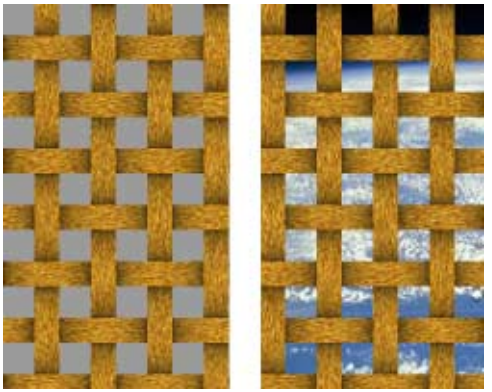
Spaltfüllung
Sie können wählen, was durch die Spalte im Gewebeeffekt gesehen werden kann.

Mit einfarbiger Farbe füllen - wenn Sie hier klicken, wird die Farbauswahl aktiviert, womit Sie eine beliebige Farbe für die Spaltfüllung auswählen können.

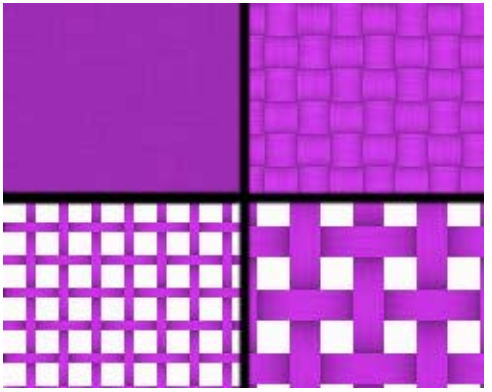
Ursprüngliches Bild beibehalten - wenn Sie hier klicken, bleibt die ursprüngliche Auswahl unter den Spalten sichtbar

Spalte durchsichtig machen - wenn Sie hier klicken, bleiben die Spalte durchsichtig, womit unter dieser Ebene liegende Ebenen durch den Gewebeeffekt gesehen werden können.

Die Option "Spalte durchsichtig machen" wird abgeblendet sein und ist nicht verfügbar, wenn Sie mit einer Hintergrundebene arbeiten.



Links: "Mit einfarbiger Farbe füllen" ist markiert und eine graue Farbe wurde ausgewählt. Rechts: "Spalte durchsichtig machen" ist markiert, wodurch eine darunterliegende Ebene sichtbar wird.



Im Uhrzeigersinn von oben links: Kleiner Wert für Bandbreite und kleiner Wert für Spaltenbreite, großer Wert für Bandbreite und kleiner Wert für Spaltenbreite, großer Wert für Bandbreite und großer Wert für Spaltenbreite, kleiner Wert für Bandbreite und großer Wert für Spaltenbreite.

Mitglieder des Stamms Tlingit entlang dem Fluß Chilkat in Alaska waren vor der Ankunft der Europäer als sehr begabte Weber bekannt. Die Tlingit konnten durch eine einzigartige Kombination von Flechten und Weben abstrakte krummlinige Dessins in ihre Decken und Kleider weben. Es kann mehr als ein Jahr dauern, um eine Chilkat-Decke fertigzustellen, die mit Wolle von Bergziegen und Zwirn von Zedernrinde hergestellt wird. Durch Europäische Krankheiten und Verdrängung wurde die Anzahl der Chilkat-Weber auf fast null verringert. In den letzten 20 Jahren hat diese Webemethode eine kleine Wiederauflebung erfahren.

Holz

Mit dem Filter "Holz" werden die verschiedensten realistischen Holzeffekte, mit voller Steuerung der Maserung, Knoten und Ringe im Holz, erstellt.

Steuerelemente

Richtung
Hiermit wird die Richtung der Maserung des Holzes geregelt. Verwenden Sie den kreisförmigen Schieberegler oder geben Sie einen numerischen Wert zwischen 0 und 360 Grad ein.

Ringdicke

Hiermit wird der Abstand zwischen den Wachstumsringen im Holz geregelt. Größere Werte führen zu dickeren Ringen.

Schnittoffset
Hiermit wird der Schnittwinkel des Holzes in Bezug auf den Baumstamm geregelt. Der Wert 0 führt zu Holz, das entlang der gesamten Länge des Baumstamms oder des Asts geschnitten wurde. Größere Werte führen zu Holz, das in einem Winkel zum Baumstamm oder zum Ast geschnitten wurde.

Variationsmenge
Hiermit wird geregelt, um wieviel die Ringe von einfachen geometrischen Kurven abweichen. Größere Werte führen zu Ringen mit größerer Varianz.

Variationsrauheit
Hiermit wird geregelt, wieviel Detail in den Ringabweichungen vorhanden ist. Größere Werte führen zu verzerrteren Ringen.

Markfarbe
Sie können eine beliebige Farbe für die dicken Ringe auswählen, aus denen der Holzzellstoff besteht. Mit einem Klick auf das linke Kästchen wird die Farbauswahl aufgerufen, die Sie in Ihrem Grafikprogramm ausgewählt haben. Mit einem Klick auf eines der nächsten zwei Kästchen werden die vorher ausgewählten Vordergrund- und Hintergrundfarben aufgerufen. Mit einem Klick auf das Pipettenwerkzeug können Sie eine beliebige Farbe im Vorschaubild auswählen, indem Sie auf die Farbe klicken.

Ringfarbe
Sie können eine beliebige Farbe für die dünnen Ringe im Holzzellstoff auswählen. Siehe "Markfarbe".

Nahtlose Verschachtelung
Markieren Sie dieses Kästchen, um ein nahtloses, sich wiederholendes Muster zu erstellen.

Beziehen Sie sich auf den besonderen Abschnitt auf Seite 14 für Anweisungen zur Erstellung einer nahtlosen Verschachtelung für Ihre Webseiten, für das Hintergrundbild für Ihren Computer, oder zum Importieren als eine Struktur in einer 3D-Anwendung.

Zufällige Plazierung
Steuert den Zufälligkeitsaspekt dieses Filters, so daß Sie Effekte mit Zufallselementen mühelos reproduzieren können.

Anzahl der Knoten
Hiermit wird die Anzahl der dunklen Knoten geregelt. Wählen Sie aus drei verschiedenen Knoten aus.

Knotengröße
Hiermit wird die ungefähre Breite der dunklen Knoten geregelt. Größere Werte führen zu größeren Knoten.

Maserungslänge
Hiermit wird die durchschnittliche Länge der kleinen Strähnen geregelt, aus denen die Maserung besteht. Größere Werte führen zu längeren Strähnen.

Maserungsbreite
Hiermit wird die durchschnittliche Breite der kleinen Strähnen geregelt, aus denen die Maserung besteht. Größere Werte führen zu breiteren Strähnen.

Maserungsdichte
Hiermit wird die Anzahl der kleinen Strähnen geregelt, aus denen die Maserung besteht. Größere Werte führen zu mehr Strähnen.

Maserungsundurchsichtigkeit
Hiermit wird der Kontrast der Maserungssträhnen im Gegensatz zum Rest des Holzes geregelt; größere Werte führen zu undurchsichtigeren Strähnen.

Maserungsfarbe
Sie können eine beliebige Farbe für die Maserungssträhnen auswählen. Siehe "Markfarbe".

Diese Knoten im Holz wurden mit einer kleinen Knotenringdicke und mittleren Knotengröße erstellt. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Zufällige Plazierung," bis Sie Knoten erhalten, die Ihren Wünschen entsprechen.

d Wood, Jr., der Regisseur der Filme Plan 9 From Outer Space und Glen or Glenda, zwei der berüchtigtsten B-Movies aller Zeiten, war ein US-Marinesoldat. Er war auch ein Transvestit, und hat behauptet, daß er bei der Attacke auf der Insel Tarawa, bei einem der brutalsten Kämpfe im Pazifischen Theater des Zweiten Weltkriegs, Frauenunterwäsche getragen hat.

Fehlerbehebung bei Eye Candy 4000

Wir haben versucht, die am häufigsten gefragten Fragen hier zusammenzubringen. Eine ergänzte Version des Fehlerbehebungsführers finden Sie im Abschnitt "Unterstützung" in unserer Website unter: http://www.alienskin.com. Wenn Sie sich wirklich festgefahren haben, können Sie am besten um Hilfe rufen, indem Sie eine Mail an die folgende Adresse sendensupport@alienskin.com. Geben Sie in Ihrem Mail Ihren 12-stelligen Registrationscode an, ob Sie die Macintosh- oder Windows-Version verwenden, und das Grafikhostprogramm (Photoshop, Paint Shop Pro etc.), das Sie verwenden.

Suchen Sie einen alten Eye Candy 3 Filter?

Alle alten Filter, die in Eye Candy 3 vorhanden waren, sind auch in Eye Candy 4000 zu finden. In einigen Fällen war es sinnvoller, mehrere Effekte zu einem neuen, leistungsfähigereren Filter zusammenzubringen. Beziehen Sie sich bitte auf den Abschnitt "Wo sind meine alten Filter?" auf Seite 9 für weitere Informationen.

Installationsfragen

Problem: Wird Eye Candy 4000 meine vorherige Version von Eye Candy überschreiben?

Lösung: Eye Candy 4000 überschneidet sich in keiner Weise mit Eye Candy 3. Eye Candy 4000 und die damit verbundenen Einstellungen werden an einem neuen Speicherplatz installiert und keine Dateien von Eye Candy 3 überschreiben.

Problem: Das Installationsprogramm fordert zur Eingabe eines Produktregistrationscodes auf, und Ich kann keinen solchen Code finden.

Lösung: Der Produktregistrationscode ist ein 12-stelliger Code, der entweder in Ihrem Handbuch, auf der CD-Schutzhülle oder, falls Sie eine elektronische Version der Software erhalten haben, in einem Email-Lieferschein oder in einer elektronischen Benutzerlizenz-Textdatei gefunden werden kann. Wir haben den Code bereits in unserer Datenbank, falls Sie die Software schon mit uns registriert haben (indem Sie die Software direkt von uns gekauft, online registriert, oder eine Registrierkarte an uns eingesendet haben). Falls Sie die Software noch nicht mit uns registriert haben, setzen Sie sich bitte mit uns in bezug auf den Kaufnachweis in Verbindung, so daß Sie die Software registrieren und einen neuen Code erhalten können.

Problem: Die Filter erscheinen nicht im Filter- bzw. Plugin-Menü, nachdem die Plugins installiert und das Grafikhost-programm gestartet wurde.

Lösung: Die Filter wurden wahrscheinlich nicht im Plugin-Ordner Ihres Grafikprogramms installiert. Ermitteln Sie den genauen Ordner, der von Ihrem Hostprogramm für Plugins verwendet wird. Bei Photoshop können Sie diesen Ordner ermitteln, indem Sie folgende Menüoptionen klicken: **Datei->Einstellungen->Plugins**. Versuchen Sie die Filter erneut zu installieren, und stellen Sie sicher, daß Sie den richtigen Plugin-Ordner auswählen. Vergessen Sie auch nicht, daß Ihr Grafikprogramm nach der Installation der neuen Filter neu gestartet werden muß, bevor die Filter verfügbar sind. Beziehen Sie sich bei anderen Grafikhostprogrammen auf das Handbuch des Programms für weitere Informationen darüber, wo die Plugins installiert werden müssen und wie auf die Plugins zugegriffen wird.

Problem: Eye Candy 4000 funktioniert nicht bei einem Grafikprogramm, bei dem behauptet wird, daß Photoshop-Plugins verwendet werden können.

Lösung: Bei Programmen, bei denen behauptet wird, daß Photoshop-Plugins verwendet werden können, können nicht unbedingt alle Photoshop-Plugins verwendet werden. Nicht alle Software-Firmen halten sich streng an die Photoshop-Plugin-Norm. Besuchen Sie bitte unsere Website für die neuesten Kompatibilitätsinformationen, falls Sie Fragen über die Verwendung von Eye Candy 4000 mit anderen Programmen haben.

Problem: Wie kann ich Eye Candy 4000 deinstallieren?

Macintosh-Lösung: Finden Sie den Eye Candy 4000 Ordner im Plugin-Ordner Ihres Grafikprogramms auf, und löschen Sie ihn. Gehen Sie dann zu Ihrem Ordner **System: Einstellungen**, und finden Sie dort die Datei "Eye Candy 4000 Prefs," und löschen Sie diese Datei.

Windows-Lösung: Klicken Sie auf das Symbol "Software" in Ihrer Windows-Systemsteuerung. Wählen Sie "Eye Candy 4000" aus der Programmliste aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche "Hinzufügen/Entfernen". Hiermit wird das Programm zusammen mit den meisten Komponenten des Programms gelöscht. Gehen Sie dann zu Ihrem Plugin-Ordner und löschen Sie dort den Ordner "Eye Candy 4000 Einstellungen".

Leistungsfragen

Problem: Alle oder einige Filter sind im Filtermenü abgeblendet.

Lösung: Dies kommt vor, wenn Sie Photoshop 5.0 verwenden, und versuchen, Filter auf Schriften anzuwenden, bevor Sie die Schriftebene gerendert haben. Stellen Sie sicher, daß Sie die Schriftebene gerendert haben, indem Sie **Ebene>Schrift>Ebene Rendern** von der Menüleiste auswählen, bevor Sie den Filter mit einer Schrift verwenden.

Filter können im Filtermenü auch dann abgeblendet werden, wenn Sie mit bestimmten Farbmodi arbeiten, bei denen spezifische Filter nicht ordnungsgemäß funktionieren.

Problem: Eines der Filter scheint keine Wirkung auf das Bild zu haben.

Lösung: Dieses Problem liegt üblicherweise an der Verwendung von extremen Parametereinstellungen. Versuchen Sie sehr große Einstellungen im Vorschaufenster zu verkleinern. Stellen Sie auch sicher, daß das Kontrollkästchen **Transparenz beibehalten** für die Ebene, mit der Sie arbeiten, **nicht** markiert ist. Eine andere Möglichkeit ist, daß Sie eine Auswahl in einem zum größten Teil transparenten Teil einer Ebene ausgewählt haben, und daß Sie einen Filter verwenden, der keinen Einfluß auf die Transparenz hat. Schließlich ist es auch möglich, daß Sie eine Ebene ausgewählt haben, die hinter anderen Ebenen versteckt ist.

Problem: Bei der Verwendung eines Filters erhalte ich die Meldung, "Beim Rendern des Vorschaubilds hat Eye Candy den verfügbaren Speicher aufgebraucht" oder a "Der Befehl Filtername> konnte nicht ausgeführt werden, weil nicht genug Speicher (RAM) verfügbar ist".

Lösung: Eye Candy 4000 arbeitet innerhalb des Speichers, der dem Photoshop-Programm zugeordnet wurde. Wenn der Speicher von Photoshop mit dem Bild, der History-Palette usw. belegt ist, steht möglicherweise nicht genug Speicher für Eye Candy zur Verfügung, um die Vorschau zu erstellen oder den Effekt zu rendern. Die Lösung besteht darin, unseren Filter zu beenden, Ihr Bild zu speichern, und die folgenden Schritte durchzuführen…

Bei Windows: Bei Photoshop 5.0 oder neuer kann sehr viel Speicher mit der History-Palette und andere Funktionen aufgebraucht werden. Sie können diesen Speicher freigeben, indem Sie **Bearbeiten>Entfernen>Alle** vom Photoshop-Menü auswählen.

Bei Macintosh: Die Speicherzuweisung kann erhöht werden, indem Sie Photoshop beenden und die Funktion **Info holen** für das Photoshop-Programmsymbol durchführen. Bei Photoshop 5.0 oder neuer kann sehr viel Speicher mit der History-Palette und andere Funktionen aufgebraucht werden. Sie können diesen Speicher freigeben, indem Sie **Bearbeiten>Entfernen>Alle** vom Photoshop-Menü auswählen.

Problem: Die Vorschau scheint fehlerhaft zu sein. Es wird nur ein kariertes Muster angezeigt.

Lösung: Manchmal beginnt die Vorschau in einem transparenten Teil einer Ebene. Die einfache Lösung besteht darin, daß Sie die Vorschau ziehen, bis Sie den Bereich der Ebene erreicht haben, der nicht durchsichtige Bilddaten enthält.

Problem: Die Vorschau ist mit Farben aufgefüllt und ich kann die Effekte nicht sehen.

Lösung: Stellen Sie sicher, daß das Kontrollkästchen **Transparenz beibehalten** für die Ebene, die Sie bearbeiten, **nicht** markiert ist.

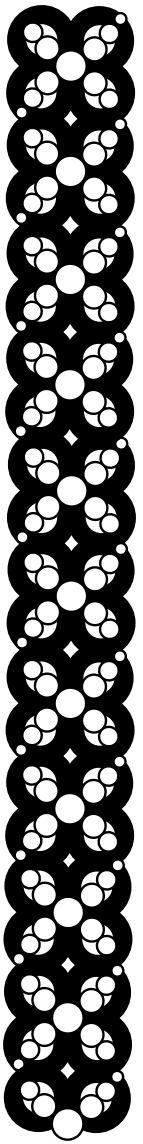
Problem: Ein Filter führt dazu, daß das Grafikprogramm oder der gesamter Computer abstürzt oder sich festfährt.

Macintosh-Lösung: Stellen Sie sicher, daß Sie dem Photoshop-Programm genug Speicher zugeordnet haben. Die Standard-Speicherzuweisung ist möglicherweise nicht ausreichend, insbesondere wenn Sie mit Bilder in Druckauflösung arbeiten. Die Speicherzuweisung kann erhöht werden, indem Sie Photoshop beenden und die Funktion "Info holen" für das Photoshop-Programmsymbol durchführen.

Es besteht möglicherweise auch ein Konflikt zwischen Ihren Erweiterungen. Zur Zeit ist ein Konflikt mit dem Shareware-Programm Kaleidoscope bekannt, und wir empfehlen, daß Sie dieses Programm bei der Verwendung unserer Filter ausschalten (Besuchen Sie http://www.kaleidoscope.com für eine aktualisierte Version von Kaleidoscope, bei dem dieser Fehler behoben wurde). Um festzustellen, ob ein Konflikt zwischen Ihren Erweiterungen besteht, können Sie Ihren Computer neu starten,, während sie die Umschalttaste niedergedrückt halten. Sie können die Umschalttaste loslassen, sobald die Meldung "Willkommen zu Macintosh. Erweiterungen Aus" erscheint. Versuchen Sie dann die Filtermanipulation zu wiederholen. Wenn der Filter jetzt einwandfrei funktioniert, dann ist eine Systemsteuerung oder eine Erweiterung in Ihrem Computer installiert, die mit Eye Candy 4000 nicht kompatibel ist. Wir würden uns sehr freuen, wenn Sie diese nicht kompatible Erweiterung identifizieren können und uns den Konflikt mitteilen.

Windows-Lösung: Stellen Sie sicher, daß Sie dem Photoshop-Programm genug Speicher zugeordnet haben. Die Standard-Speicherzuweisung ist möglicherweise nicht ausreichend, insbesondere wenn Sie mit Bilder in Druckauflösung arbeiten. Bei Photoshop 5.0 oder neuer kann sehr viel Speicher mit der History-Palette und andere Funktionen aufgebraucht werden. Sie können diesen Speicher freigeben, indem Sie **Bearbeiten>Entfernen>Alle** vom Photoshop-Menü auswählen.

Stellen Sie auch sicher, daß Ihr Computer den Mindestanforderungen zum Ausführen unserer Software entspricht. Versuchen Sie auch, andere Programme zu beenden, bevor Sie Photoshop ausführen, da möglicherweise ein Konflikt zwischen einem anderen Programm und Eye Candy 4000 vorliegt. Wenn Sie einen solchen Konflikt bemerken, würden wir uns sehr freuen, wenn Sie dieses Problem-Programm identifizieren können und uns den Konflikt mitteilen.



Lizenzvereinbarung

Lizenzvereinbarung

Dies ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder eine Einzelperson oder eine Rechtskörperschaft), dem Endbenutzer, und Alien Skin Software LLC. Indem Sie die Computersoftware in diesem Paket ("SOFTWARE") installieren, indem Sie die SOFTWARE laden oder ausführen, oder indem Sie die SOFTWARE zur Festplatte Ihres Computers kopieren oder dort ablegen, erklären Sie Ihr Einverständnis, an den Bestimmungen und Bedingungen dieses Lizenzvertrags gebunden zu sein. Wenn Sie nicht mit den Bestimmungen dieses Vertrags einverstanden sind, bringen Sie die SOFTWARE sowie alle beiliegenden Materialien (inklusive alle schriftlichen Materialien) zusammen mit Ihrer Quittung zur vollen Rückerstattung des Kaufpreises an den Kaufort zurück.

ALIEN SKIN SOFTWARE LLC LIZENZ

1. LIZENZERTEILUNG. Alien Skin Software LLC gewährt Ihnen das Recht, eine (1) Kopie der beiliegenden SOFTWARE auf einem einzigen Computer zu verwenden. In diesem Abschnitt bedeutet "verwenden" die SOFTWARE in den RAM-Speicher laden, sowie die SOFTWARE auf einer Festplatte oder auf einem anderen Speichermedium installieren. Sie dürfen nicht: die SOFTWARE vermieten, verleasen, abändern, übersetzen, disassemblieren, dekompilieren, rückwärts wiederherstellen, oder auf die SOFTWARE basierende, abgeleitete Werke erstellen. Die SOFTWARE muß zusammen mit allen Archivkopien der SOFTWARE unverzüglich an Alien Skin Software LLC zurückgegeben oder zerstört werden, wenn sie nicht mehr gemäß den Bestimmungen und Bedingungen dieses Vertrags verwendet wird, oder sobald das Recht zur Verwendung der SOFTWARE entzogen wird.

2. COPYRIGHT. Die SOFTWARE ist das Eigentum von Alien Skin Software LLC und/oder deren Lizenzgeber und wird vom Urheberrecht der Vereinigten Staaten und von internationalen Abkommen urheberrechtlich geschützt. Die SOFTWARE muß mit den folgenden Ausnahmen wie allen anderen urheberrechtlich geschützten Materialien behandelt werden: Sie können entweder (a) eine Kopie der SOFTWARE ausschließlich für Sicherungs- bzw. Archivierungszwecke anfertigen, oder (b) die SOFTWARE zu einer einzigen Festplatte übertragen, vorausgesetzt, daß Sie die Originalkopie ausschließlich für Sicherungs- oder Archivierungszwecke behalten. Die SOFTWARE darf in keiner anderen Weise, weder vollständig oder zum Teil, vervielfältigt, kopiert oder anderen offenbart werden. Die der SOFTWARE beiliegenden, schriftlichen Materialien dürfen nicht kopiert werden.

3. ANDERE BESCHRÄNKUNGEN. Dieser Lizenzvertrag ist Ihr Nachweis einer Lizenz, die hiermit erteilten Rechte auszuüben, und diese Lizenz muß von Ihnen aufbewahrt werden. Die SOFTWARE darf nicht vermietet oder verleast werden, jedoch können Sie Ihre mit dieser Lizenzvereinbarung erteilten Rechte permanent an einer anderen Partei übertragen, vorausgesetzt, daß Sie diese Lizenzvereinbarung, die SOFTWARE und alle beiliegenden schriftlichen Materialien übertragen, keine Kopien behalten, und daß der Empfänger sich damit einverstanden erklärt, an den Bestimmungen und Bedingungen dieser Vereinbarung gebunden zu sein. Bei jeder Übertragung dieser Art müssen auch die neueste Aktualisierung sowie alle vorherigen Versionen übertragen werden.

4. ALLGEMEINE BEDINGUNGEN. Wenn eine beliebige Bestimmung dieses Vertrags von einem Gericht als nichtig, ungültig, undurchsetzbar oder illegal erklärt wird, hat diese Erklärung keinen Einfluß auf die Gültigkeit und Durchsetzbarkeit der anderen Bestimmungen. Sie erklären sich dazu bereit, an eine geänderte Version einer Bestimmung gebunden zu sein, mit der die Absicht der Bestimmung durchgesetzt

werden kann, falls eine beliebige Bestimmung als undurchsetzbar erklärt wird, in soweit sie dies vom anwendbaren Recht zulässig ist. Das Versäumnis einer Partei, eine beliebige Bestimmung dieses Vertrags durchzusetzen, wird nicht als Verzicht auf diese Bestimmung oder als Verzicht auf das Recht, diese Bestimmung durchzusetzen, angesehen. IHRE LIZENZ WIRD AUTOMATISCH ENTZOGEN, falls Sie sich an eine beliebige Bestimmung oder Bedingung dieses Vertrags nicht halten.

BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG. Alien Skin Software LLC und deren Lizenzgeber garantieren, daß die SOFTWARE bei ordnungsgemäßer Installation und Bedienung auf einem den Anforderungen der SOFTWARE entsprechenden Computer für neunzig (90) Tage ab dem Datum des Empfangs im Wesentlichen gemäß den beiliegenden, schriftlichen Materialien funktionieren wird.

RECHTSBEHELF DES KUNDEN. Die gesamte Haftung von Alien Skin Software LLC und deren Lizenzgeber und Ihr ausschließlicher Rechtsbehelf besteht darin, daß Alien Skin Software LLC nach eigenem Ermessen entweder (a) den bezahlten Kaufpreis zurückerstattet oder (b) die SOFTWARE, die der Beschränkten Gewährleistung von Alien Skin Software LLC nicht entspricht, repariert oder ersetzt. Um einen Garantieanspruch zu erheben, bringen Sie die SOFTWARE, zusammen mit Ihrem Kaufnachweis, Ihrem Namen, Ihrer Adresse, und einer Erklärung des Defekts an den Kaufort zurück, oder senden Sie die SOFTWARE mit den aufgeführten Informationen an Alien Skin Software LLC ein. Diese Beschränkte Gewährleistung findet keine Anwendung, wenn der Defekt der SOFTWARE zum Teil oder vollständig auf Unfall, Mißbrauch, Fehlanwendung oder Verstoß gegen diese Vereinbarung beruht. Ersatz-SOFTWARE wird für den verbleibenden Garantiezeitraum oder dreißig (30) Tage garantiert. Ausschlaggebend ist der längere Zeitraum. Mit dieser Garantie wird das Risiko des Produktausfalls zwischen den Lizenznehmer und Alien Skin Software LLC geteilt. Diese Risikozuweisung und die in dieser Garantie enthaltenen Haftungsbeschränkungen werden in der Preisgestaltung der Produkte von Alien Skin Software LLC berücksichtigt.

KEINE ANDEREN GEWÄHRLEISTUNGEN. ALIEN SKIN SOFTWARE LLC UND DEREN LIZENZGEBER LEHNEN ALLE ANDEREN GEWÄHRLEISTUNGEN, OB VERTRAGLICH ODER GESETZLICH, INKLUSIVE, JEDOCH NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE GESETZLICHE GEWÄHRLEISTUNG DER DURCHSCHNITTSQUALITÄT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DER BEILIEGENDEN SCHRIFTLICHEN MATERIALIEN AB. MIT DIESER BESCHRÄNKTEN GEWÄHRLEISTUNG ERHALTEN SIE SPEZIFISCHE RECHTE. SIE KÖNNEN AUCH ANDERE RECHTE HABEN, DIE VON GERICHTSSTAND ZU GERICHTSSTAND UNTERSCHIEDLICH SEIN KÖNNEN. ALIEN SKIN SOFTWARE LLC UND DEREN LIZENZGEBER GARANTIEREN NICHT, DASS DER BETRIEB DER SOFTWARE UNTERBRECHUNGSFREI ODER FEHLERFREI SEIN WIRD ODER DEN SPEZIFISCHEN ANFORDERUNGEN DES LIZENZNEHMERS ENTSPRECHEN WIRD. DIE OBEN FESTGELEGTE GARANTIE TRITT AN STELLE VON ALLEN ANDEREN VERTRAGLICHEN GARANTIEN, OB IN MÜNDLICHER ODER SCHRIFTLICHER FORM. DIE AGENTEN, ANGESTELLTE, VERTEILER UND HÄNDLER VON ALIEN SKIN SOFTWARE LLC SIND NICHT BERECHTIGT, DIESE GARANTIE ABZUÄNDERN ODER ANDERE GARANTIEN IM NAMEN VON ALIEN SKIN SOFTWARE ZUZUSPRECHEN. ERGÄNZENDE AUSSAGEN, WIE ZUM BEISPIEL DIE WERBUNG ODER AUSSAGEN EINES HÄNDLERS, OB IN MÜNDLICHER ODER SCHRIFTLICHER FORM, STELLEN KEINE VON ALIEN SKIN SOFTWARE LLC ODER DEREN LIZENZGEBER GELEISTETE GARANTIEN DAR UND SIND NICHT ALS SOLCHE ANZUSEHEN.

AUSSCHLIESSLICHER RECHTSBEHELF. Sie erklären sich damit einverstanden, daß Ihr ausschließlicher Rechtsbehelf gegen Alien Skin Software LLC, deren Zweigorganisationen, Auftragnehmer, Zulieferer und Agenten bei durch Defekte oder Fehler in der SOFTWARE verursachte Verluste oder Schäden, ungeachtet der Form der Klage, ob vertraglich oder aus unerlaubter Handlung, inklusive Fahrlässigkeit, Gefährdungshaftung oder sonstwie, in der Rückerstattung des bezahlten Kaufpreises oder Ersatz der SOFTWARE besteht. Diese Vereinbarung ist nach dem Recht des Staates North Carolina auszulegen und unterliegt den Gesetzes des Staats North Carolina. Das Urheberrecht und andere Eigentumsfragen unterliegen den Gesetzen der Vereinigten Staaten und internationalen Abkommen. IN KEINEM FALL HAFTET ALIEN SKIN SOFTWARE LLC UND DEREN LIZENZGEBER FÜR DATENVERLUST, ENTGANGENEM GESCHÄFTLICHEN GEWINN, VERLORENE

ERSPARNISSE, ODER SONSTIGE BESONDERE SCHÄDEN, NEBENSCHÄDEN, FOLGESCHÄDEN, INDIREKTE SCHÄDEN ODER ANDERE ÄHNLICHE SCHÄDEN AUF GRUND VON GEWÄHRLEISTUNGSBRUCH, VERTRAGSVERLETZUNG, FAHRLÄSSIGKEIT ODER ANDERE RECHTLICHE THEORIEN, AUCH WENN ALIEN SKIN SOFTWARE ODER DEREN AGENTEN ÜBER DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN IN KENNTNIS GESETZT WURDE, ODER FÜR ANSPRÜCHE VON ANDEREN PARTEIEN. Bei einigen Gerichtsständen wird der Ausschluß oder die Beschränkung von Nebenschäden oder Folgeschäden nicht zugelassen, und folglich findet der oben aufgeführte Ausschluß möglicherweise bei Ihnen keine Anwendung.

U.S. REGIERUNGSBEHÖRDEN: BESCHRÄNKTE RECHTE

Die SOFTWARE und Dokumentation wird mit BESCHRÄNKTEN RECHTEN bereitgestellt. Die Verwendung, Vervielfältigung und Offenlegung durch US-Regierungsbehörden unterliegt den Beschränkungen, die in Unterparagraphen (c)(1)(ii) der Klausel "Rights in Technical Data and Computer Software" (Rechte an Technische Daten und Computersoftware) der DFARS 252.227-7013 oder in Unterparagraphen (c)(1) und (2) der Klausel "Commercial Computer Software-Restricted Rights" (Kommerzielle Computersoftware -- Beschränkte Rechte) in 48 CFR 52.227-19, je nach Anwendbarkeit, dargelegt sind. Der Auftragnehmer/Hersteller ist Alien Skin Software, LLC, 1111 Haynes Street, Suite 113, Raleigh, NC 27604 USA.

Der Code zum Lesen der TIFF-Bilder im Filter "Chrom" kommt von Sam Leffler. Im Nachfolgenden wird die Erlaubniserklärung aufgeführt, mit der uns die Erlaubnis gewährt wird, diesen Computercode zu verwenden. Obwohl der sagt, daß dieser Computercode kostenlos verwendet werden kann, werden wir ihn zur Strecke bringen und ihm ein schönes Geschenk kaufen.

Copyright (c) 1988-1996, Sam Leffler

Copyright (c) 1991-1996, Silicon Graphics, Inc.

Die Erlaubnis, diese Software und deren Dokumentation für beliebige Zwecke zu verwenden, zu vervielfältigen, abzuändern, zu verteilen und zu verkaufen wird hiermit ohne Gebühr erteilt, vorausgesetzt, daß (i) die oben aufgeführten Hinweise zum Copyright und diese Erlaubnis in allen Kopien der Software und verbundenen Dokumentation erscheint, und daß (ii) die Namen Sam Leffler und Silicon Graphics ohne ausdrücklicher, vorheriger schriftlicher Genehmigung von Sam Leffler und Silicon Graphics in keiner Werbung oder Publicity in Bezug auf die Software verwendet wird."

DIE SOFTWARE WIRD "SO WIE SIE IST" UND OHNE GARANTIE JEGLICHER ART, OB VERTRAGLICH ODER GESETZLICH, INKLUSIVE, JEDOCH NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE GARANTIE DER DURCHSCHNITTSQUALITÄT ODER DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK BEREITGESTELLT.

IN KEINEM FALL HAFTEN SAM LEFFLER ODER SILICON GRAPHICS FÜR IRGENDWELCHE BESONDERE SCHÄDEN, NEBENSCHÄDEN, INDIREKTE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN JEGLICHER ART AUS FOLGE VON DATENVERLUST ODER DEM VERLUST VON GESCHÄFTLICHEM GEWINN, UNGEACHTET OB AUF DIE MÖGLICHKEIT DIESER SCHÄDEN HINGEWIESEN WIRD, UND UNGEACHTET DER ANGEWENDETEN HAFTUNGSTHEORIE, ALS FOLGE ODER IN VERBINDUNG MIT DER VERWENDUNG ODER LEISTUNG DIESER SOFTWARE.

Mitarbeiter:

Grafikprogrammierung
Jeff Butterworth, Finley Lee

Programmierung der Benutzeroberfläche und des Systems
Finley Lee

Programmierung des Systems und des Installationsprogramms
Sam Mauney

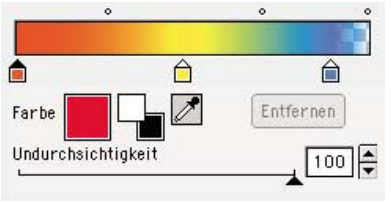
Projektleitung
Amedeo Rosa

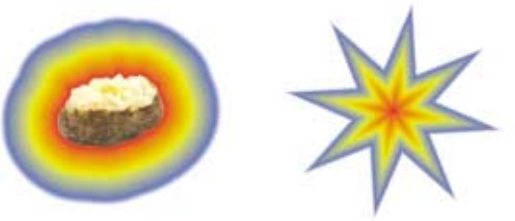
Benutzerhandbuch
Todd Morman, Skip Elsheimer, Dale Flattum

Eye Candy 4000 Zeichen und Bildmaterial
Dale Flattum

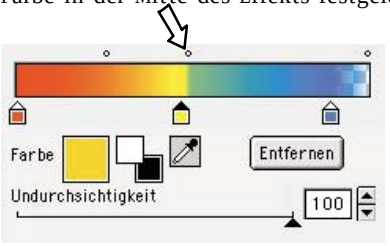
Erprobung
Skip Elsheimer, Steve Graham (und viele Hunderte mehr)

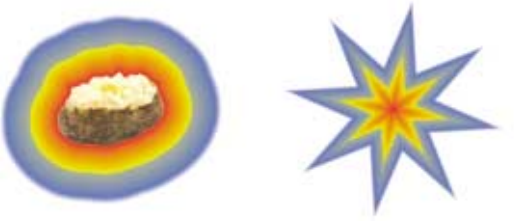
Mit dem Farbgradienteneditor können Sie die Farbauswahlen in den Filtern "Gradientenschimmer," "Feuer," "Rauch" und "Stern" präzise steuern. Dieser Editor wird in den Kapiteln zu diesen einzelnen Filtern ausführlich beschrieben.



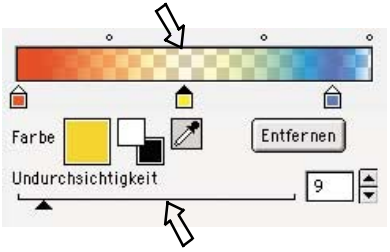


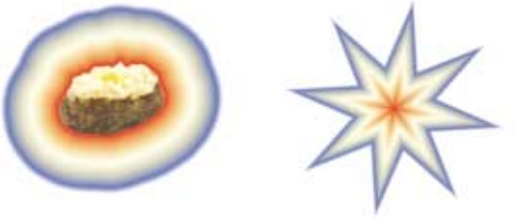
Beachten Sie in der ersten Reihe oben, wie die Farben im Editor den Farben in den mit Gradientenschimmer und Stern erstellten Effekten entsprechen. Mit dem linken Farbanschlag wird die Farbe in der Mitte des Effekts festgelegt.





Mit den weißen Punkten über dem Gradienten wird festgelegt, wie schnell die Farbe und die Undurchsichtigkeit zwischen den Farbanschlägen übergeht. Diese Punkte werden standardmäßig im Mittelpunkt zwischen den Farbanschlägen plaziert. Beachten Sie, wie die Breite des blauen Bereichs dicker wird, wenn der Regler zwischen blau und gelb nach links verschoben wird.



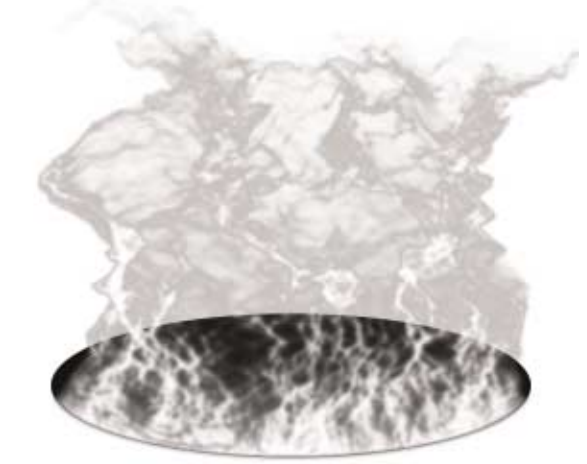


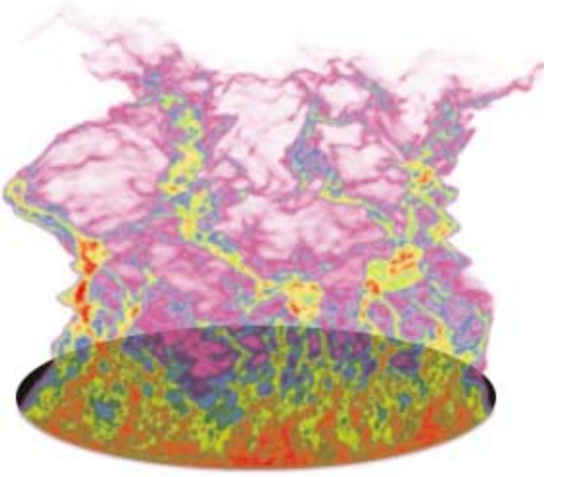
Die Undurchsichtigkeit der einzelnen Farbanschläge kann zwischen 0 und 100 eingestellt werden. Im Beispiel oben haben wir den gelben Farbanschlag ausgewählt (beachten Sie das schwarze Dreieck) und den Wert des Undurchsichtigkeits-Schiebereglers verringert, womit ein sehr anderer Effekt erzeugt wird.

Farbseite: Feuer und Rauch

Im Beispiel links oben wurde der Filter "Feuer" mit dem Kontrollkästchen "Natürliches Spektrum" markiert angewendet, womit eine realistische Flammenfarbe erzeugt wird. Im Beispiel rechts wurde der Filter "Feuer" mit dem Kontrollkästchen "Natürliches Spektrum" nicht markiert angewendet, und der Farbgradient "Blaue Flamme" wurde verwendet. Chemische Feuer sowie die

wer





Im Beispiel links oben wurde der Filter "Rauch" mit dem Kontrollkästchen "Natürliches Spektrum" markiert angewendet, womit eine realistische graue Rauchfarbe erzeugt wird. Im Beispiel rechts wurde der Filter "Rauch" mit dem Kontrollkästchen "Natürliches Spektrum" nicht markiert angewendet, und der Farbgradient "Stolz" wurde verwendet. Raucheffekte mit den verschiedensten Farbkombinationen sind möglich.

Bei Chrom werden nicht komprimierte TIFF-Dateien als Spiegelungstabellen verwendet, um metallene Verzerrungen zu erstellen. Oben werden sind Beispiele von vier der mit Chrom mitgelieferten Spiegelungstabellen aufgeführt: Porch.tif, Running.tif, Brickwall.tif und Shinypenny.tif. Sie können auch Ihre eigenen TIFF-Dateien zur Verwendung als Spiegelungstabellen bei Chrom erstellen und speichern. Experimentieren Sie ruhig hiermit!

Bei den drei Bildern oben wird die gleiche Spiegelungstabelle mit sehr unterschiedlichen Resultaten verwendet. Das linke Bild ist ein normaler Chromeffekt mit weißen Höhepunkten und einer Wogendicke von null. Im mittleren Bild wird eine gelbe Abtönungsfarbe mit einem Abtönungswert von 100 verwendet, um einen goldenen Effekt zu produzieren. Im rechten Bild wird die Wogendicke erhöht, um die Spiegelungstabelle weiter zu verzerren.

Diese Glasbeispiele wurden alle mit dem gleichen weißen Polygon erstellt. Das linke Bild enthält eine einfache, runde Abrundung mit einer roten Abtönung. Im mittleren Bild wird die gleiche Abrundung verwendet, jedoch mit einem hohen Wert für die Gradientenschattierung. Im rechten Bild wird eine gerillte Abrundung verwendet.

Farbseite: Antimaterie

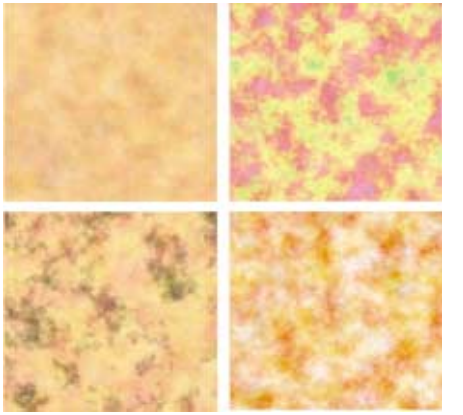
Mit dem Filter "Antimaterie" werden die Werte für die Helligkeit umgekehrt, ohne die Werte für Farbton oder Sättigung zu ändern. Versuchen Sie, den Filter "Antimaterie," wie unten dargestellt, auf einzelne Farbkanäle, sowie auf das gesamte Bild, anzuwenden.

Im Uhrzeigersinn von oben links: Das ursprüngliche RGB-Bild; Antimaterie auf den roten Kanal angewendet; Antimaterie auf den blauen Kanal angewendet, Antimaterie auf den grünen Kanal angewendet.

Im Beispiel oben wurde Antimaterie auf alle drei Farbkanäle angewendet.

HSB-Rauschen

Mit dem Filter "HSB-Rauschen" können die verschiedensten farbigen Textureffekte erstellt werden. Auf dieser Seite werden große und kleine Werte für vier Schieberegler des Filters "HSB-Rauschen" demonstriert, wobei die anderen Schieberegler konstant gehalten werden, um den Effekt deutlicher zeigen zu können. Die Bilder unten wurden mit der Option "Glattes Fraktal" erstellt.



Im Uhrzeigersinn von oben links: ursprüngliches Bild mit kleinen Werten für alle Variationseinstellungen; großer Wert für die Farbtonvariation; großer Wert für de Sättigungsvariation; großer Wert für die Helligkeitsvariation.

Kleiner (links) und großer Wert (rechts) für die Undurchsichtigkeitsvariation. Beachten Sie den rechts sichtbaren Gewebeeffekt auf einer darunterliegenden Ebene.